
GRATIS CON
EL NÚMERO 31 DE
PLAYSTATION
POWER
DINO CRISIS
wip3out
¡TE REVELAMOS TODOS
SUS SECRETOS!

Dino Crisis — Wip3out

Sumario

Bienvenidos

Bienvenido a la guía de *Playstation Power* que te permitirá completar el increíble *Dino Crisis.* En primer lugar, no la leas si no estás completamente atascado, ya que *Dino Crisis* es bastante corto y podría arruinarte la experiencia de un título que, a pesar d todo, es fantástico.

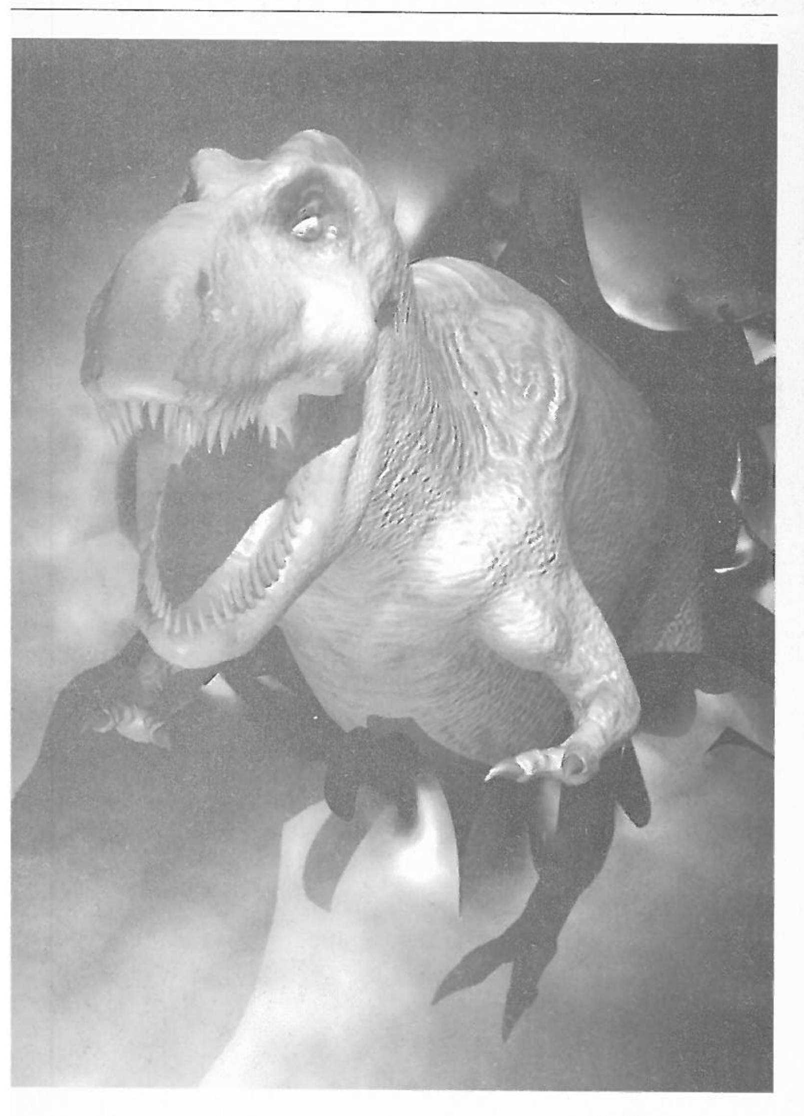
En segundo lugar, hemos intentado no darte la localización exacta de todos los dinosaurios, a excepción de la de un par de ellos. La mitad del interés de *Dino Crisis* radica en la tensión de no saber por donde aparecerá el siguiente monstruo y, la verdad sea dicha, no creemos que haga falta decirte que cuando veas un dinosaurio, debes apretar el gatillo.

En tercer lugar, si lo que buscas es un resumen breve del juego, y no un recorrido completo, ve directamente a la págin 58.

Por último, por favor, por favorcito, no escribas para quejarte exigiendo que no publiquemos una guía tan pocos días después de la aparición de *Dino Crisis* en nuestro país. Si no quieres que te agüemos la fiesta, no leas esta guía. ¡Así de fácil!

¡Feliz cacería!

Dino Crisis



Trucos básicos

Armas

En *Dino Crisis*, Regina puede utilizar tres armas. La pistola es la más esmirriada de las tres, pero cuando va armada con las ráfagas especiales capaces de agujerear el blindaje, puede decirse que es casi tan potente como la escopeta. Además puedes acceder a tres mejoras. Lo mejor será que la guardes para los dinosaurios pequeños.

La escopeta es tu arma principal. Puede disparar cartuchos normales, cartuchos explosivos y dardos. Utiliza los dardos cuando estés seguro de que no volverás a esa zona, y en lugar de matar al dinosaurio, duérmelo. Intenta guardar los cartuchos explosivos



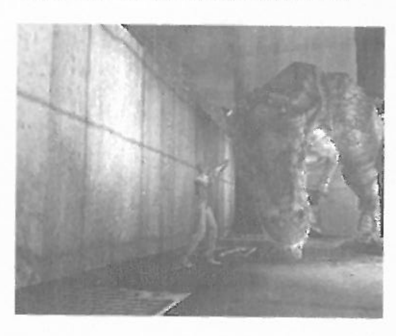
para los dinosaurios que sean más grandes que los raptors.

El lanzagranadas es el arma más potente de tu arsenal, así que trátala con cariño. La munición es escasa, por lo que deberás utilizarla sólo para tus enfrentamientos con los T-Rex.

Ten en cuenta que siempre vale la pena empujar estanterías y mirar dentro de las cajas de almacenaje de ítems que hay en las paredes para dar con munición extra para todas las armas. Explora a fondo todas las estancias.

Los dinosaurios

En *Dino Crisis* hay cinco tipos de dinosaurios, y debes enfrentarte a cada uno de un modo diferente.



¡Trucos!

Dino Crisis – La guía del superviviente



Tyrannosaurus Rex

Al Tyrannosaurus Rex no podrás matarlo en ningún momento con tus armas; lo único que conseguirás es disuadirlo. Procura siempre evitarlo, excepto cuando la guía te aconseje que le dispares unas ráfagas.

Velocirraptor

El raptor es la segunda criatura más temible del juego, después del T-Rex. La pistola le hace algo de daño, pero deberás disparar un montón de veces para conseguir que este dinosaurio muera. Mejor será que pruebes con la escopeta.

Pterodáctilo

Tendrás un par de encuentros con pterodáctilos. En este caso la escopeta sirve de bien poco, así que utiliza tu pistola. O mejor, ponte a correr.

Composognathus

Al principio, los Compys son precavidos, pero cuando lo tienen claro, se agrupan para atacarte con rapidez. La pistola está hecha para ellos.

Dinosaurios misteriosos

Casi al final del juego, te encontrarás con estas bestias. Su nombre no aparece en ningún lugar, pero los reconocerás porque corren en parejas. Son rápidos y duros de pelar; si quieres acabar con ellos lo antes posible, utiliza el lanzagranadas.

Desplazamientos

La opción de mapa incorporado es uno de los factores más subestimados de este juego. Deberías estudiar el mapa después de cada escena de vídeo, sobre todo cuando Gail o Rick se disponen a entrar en acción. En más de una ocasión, la zona a la que deberías

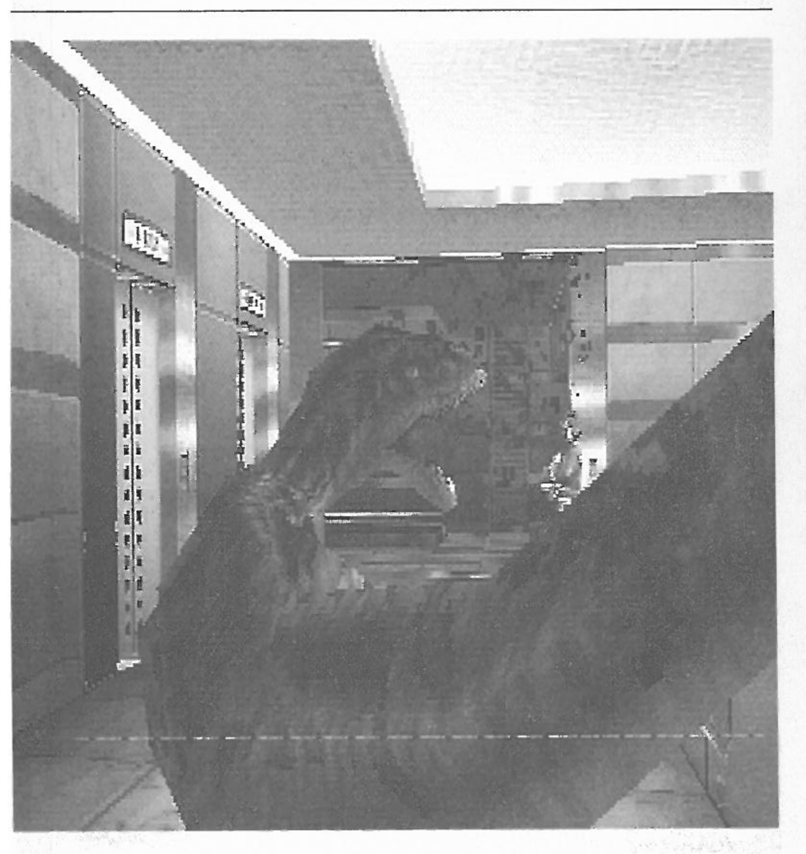


dirigirte aparece marcada en rojo. Presta también mucha atención a las estancias que no hayan aparecido destacadas. Puede que al principio del juego no puedas entrar —cosa que quiere decir que deberás visitarlas más adelante— porque seguro que esconden algunos ítems de incalculable valor.

Heridas y daños

Los raptors son unos cazadores fantásticos, tal y como aseguran





los paleontólogos más prestigiosos. Si tienes una herida grave, dejarás un rastro de sangre que los dinosaurios pueden seguir.
Los raptors tienen muy buen olfato, y aparecerán a cada momento hasta que consigas vendar la zona afectada. Sólo los botiquines dorados sirven para que dejes de sangrar por todas partes, así que parte en su busca lo antes posible.
No será tarea fácil, ya que son bastante difíciles de encontrar. Pero insiste, y cuando consigas uno, sánate enseguida.

Guía

Al principio te encontrarás en la puerta con Gail y Rick. Charlaréis un rato antes de entrar por la puerta principal, momento en el cual Rick desaparecerá por la sala de control. Gira a la izquierda y entra en el almacén para dar con la llave del generador cuando empujes la estantería. Antes de salir de la sala, empuja la caja de la esquina para descubrir otro secreto escondido.

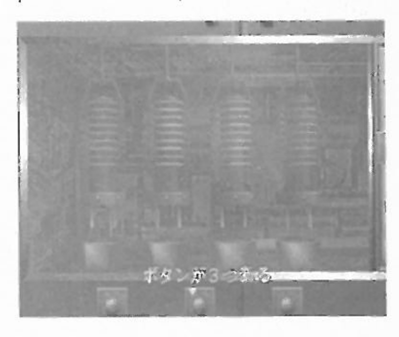
Cuando llegues a la puerta, Rick contactará contigo antes de que Gail vuelva para intercambiar más cumplidos. Sigue a Gail y os encontraréis con el primer cadáver. Cachea el cadáver antes de

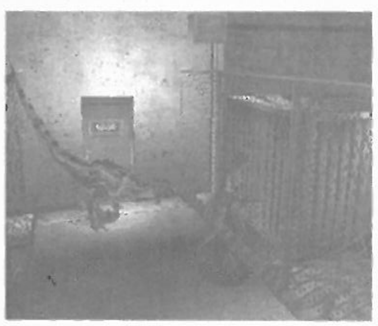


avanzar hacia la sala del generador. En este punto puedes hablar con Gail.

En el generador, debes resolver el puzzle para continuar. La solución consiste en colocar los fusibles en el mismo orden de colores que las palancas que hay a tu derecha. El orden correcto es rojo/verde/azul/blanco. O bien pulsa el botón derecho, el del centro, y otra vez el derecho.

Oirás algunos disparos. Sal de la sala del generador y encontrarás un agujero en la valla. Será tu primer encuentro con un velocirraptor; puedes luchar o correr. Guarda tu munición y vuelve a la carrera al punto de salida, cruzando las dos







puertas. Hablarás con Rick mediante tu *walkie-talkie* de muñeca y te dirá que os encontréis en la sala de control. Pasa por la puerta de la derecha (por la que se ha ido Rick) y avanza hasta que llegues a un panel en el suelo. Puedes utilizar el hueco del aire acondicionado para acceder a la zona siguiente si pulsas el botón de acción en este punto. Baja por los dos agujeros siguientes que encuentres en el hueco. Encontrarás balas y un panel verde con el que todavía no puedes trabajar. Entra en la sala de control.

Habla con Rick y sal por la otra puerta. Estás en una sala para guardar. Cada vez que entres aquí podrás guardar la partida. Ve al





otro extremo y pon en marcha la corriente. Examina el ordenador para conseguir información sobre los discos DDK. Recoge la escopeta, el disco DDK-H y el enchufe especial que hay sobre la mesa. Avanza hacia la sala siguiente y encontrarás otro cadáver al lado del cual reposa la llave LEO. En la pared hay una caja de seguridad que puedes abrir con el código 0426. Dentro tienes la llave de entrada y otros ítems. Ahora podrás trabajar con el panel verde de antes.

Sal por la sala para guardar y Rick volverá a contactar contigo. Da media vuelta y acciona la red láser para atrapar al dinosaurio. Ahora ya puedes matarlo. Avanza hasta la estancia más cercana y encontrarás un libro que te indica el número del primer código (0426) y el disco DDK-H2.

Dirígete a la puerta doble que conduce al vestíbulo principal. Encontrarás más ítems en el suelo de esta sala principal y podrás crear tres dardos amarillos si combinas los productos químicos que

acabas de encontrar. Cruza la puerta azul doble para salir al exterior, que está enfrente del complejo.



Avanza por el sendero hasta que llegues a una puerta. A tu derecha, otro cadáver, el disco DDK-N y el código 57036. Examina el cuerpo y vuelve al vestíbulo principal.

Sube la escalera y empuja el bloque para descubrir más munición. Cruza la puerta del rellano. Dispara un dardo amarillo al raptor de la zona siguiente y recoge los ítems que hay al lado de la planta. Ve por la puerta de tu izquierda.

Avanza hacia la izquierda y dispara al raptor siguiente. Recoge los ítems de la esquina y a continuación dirígete al bar. En la



pared hay unos cuantos archivadores y una caja de seguridad. Ábrela con el código 7687. Combina la mejora con tu pistola. Si has utilizado los dardos verdes o amarillos contra el dinosaurio, será mejor que te des prisa, ya que pronto se despertará.

Sal de la sala y avanza hacia el panel que hay al lado de la puerta de enfrente. Introduce el código HEAD y la tarjeta DDK-H para abrir la puerta. Entra y habla con el doctor. Te dará la llave-tarjeta SOL. Recoge la munición y el disco DDK. Dirígete al panel largo de la pared de las dos medallas. Coloca la llave SOL en la ranura de la izquierda y la llave LEO en la de la derecha. El código no es más que los dos grupos de letras pero dándoles la vuelta: 705037. Recoge la llave-tarjeta L que hay en la caja de seguridad.

El T-Rex irrumpirá por la ventana cuando intentes salir. Para

pasar, dispara un par de tiros contra su hocico hasta que se retire. Ahora, si eres rápido, puedes rodear el pupitre y buscar la puerta antes de que te devore.

Vuelve a bajar por la escalera del vestíbulo principal hasta la puerta que hay bajo la escalinata. Introduce NEWCOMER para abrirla con la llave-tarjeta DDK-N. De este modo, accederás al vestíbulo del ascensor. Empuja la caja para descubrir más munición. Estate atento al panel rojo sobre el que deberás operar más tarde. Accede por la puerta y desactiva la red láser. Entra por la puerta más cercana y mata a los raptors de uno en uno.

En la oficina, dirígete a la puerta doble y desbloquéala. No la cruces. Vuelve al pasillo, mata al dinosaurio solitario y busca el hueco de la ventilación del techo, pero no subas todavía. Avanza hacia el otro extremo y examina el cadáver. Recoge el enchufe y la munición. Cruza la puerta y entra

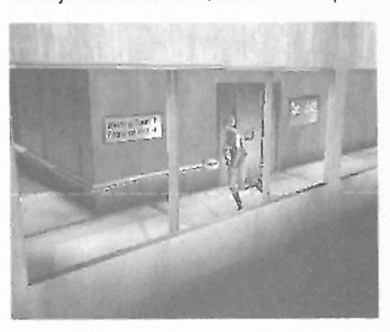


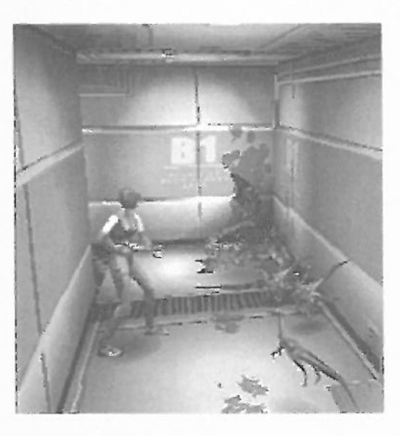




en la sala de conferencias, donde encontrarás una llave al lado de un tablero blanco.

Gail te salvará y te dirá que quiere que Rick haga un trabajito. No vayas a la sala de control si quieres ahorrar tiempo, dirígete directamente al punto en el que has empezado el juego, fuera del almacén. Cruza la puerta y entra en la zona vallada en la que puedes empujar una caja de madera. Se trata de la entrada a la segunda sala de generadores. Baja la escalera y dirígete al panel de la pared. Recoge el fusible blanco y ve hacia la caja de fusibles (como en la pri-





mera sala de generadores). Coloca el fusible blanco en la caja de fusibles. Como antes, alinea los fusibles por orden de color al igual que las palancas, y a continuación acciónalas. Rick entrará en contacto contigo y te dirá que os encontréis en la sala de control Empuja la estantería para conseguir otro enchufe.

En la sala de control, Gail y Rick están discutiendo. Para continuar la historia, se te presentan en este momento dos opciones: seguir el plan de Gail o el de Rick.

Plan de Gail

Abandona la sala de control y dirígete hacia las escaleras que bajan al subsuelo. Baja y ten cuidado con los Compys. Cruza por la puerta que queda a la derecha desde el punto por el que has bajado la escalera. Recoge la tarjeta ID de la mesa y el enchufe que hay al lado de los archivos. Lee la información y recoge las bolsas amarillas que hay en la estantería. Hay unos cuantos ítems más al lado de la cama, y también un grupo de cajitas en la mesa. Recuerda su ubicación.

Entra por la otra puerta y accederás a otra escena explicativa. Debes llegar hasta el ascensor. Sube de nuevo por la entrada por la escalera. Vuelve al principio del juego y Rick contactará contigo para decirte que Tom no lo ha conseguido. Comprueba la pantalla del mapa y verás que la puerta está roja. Ábrela para dar con dos cajas de munición más y unos cuantos raptors. Al final puedes entrar por una puerta. No vuelvas por este camino si no quieres llevarte una sorpresa desagradable.

Te atacará un pterosauro. Recoge tu arma y dirígete a la puerta de la derecha. Encontrarás el cuerpo de Tom. Recoge el disco DDK-L de la mesa. Cruza la puerta deslizante, recoge el mapa de la pared y da la corriente para activar



el ascensor. Cruza la puerta siguiente. Baja y encontrarás un disco B1 en el suelo. Empuja la





estantería para encontrar más ítems.

Ahora tendrás enfrente seis paneles que conforman el puzzle de la tubería. Supongamos que los paneles de la derecha están etiquetados del uno al tres, y los de la izquierda del cuatro al seis.





Dino Crisis





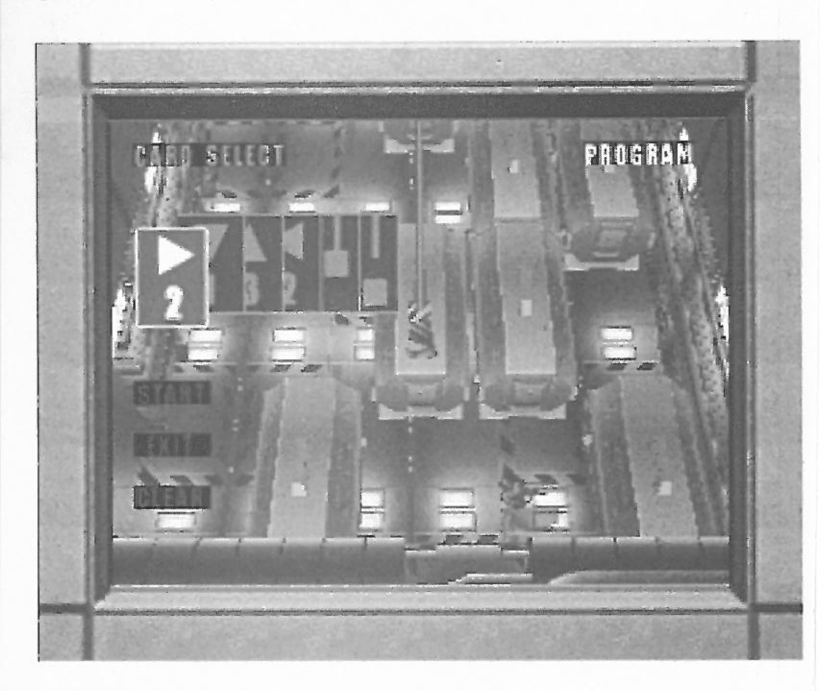
Ahora avanza unas líneas para ver la secuencia de colores correcta para cada panel:

1. **Deberías cambiar el panel 3 a rojo**
2. **Deberías cambiar el panel 4 a rojo**
3. **Deberías cambiar el panel 2 a verde**
4. **Deberías cambiar el panel 5 a verde**
5. **Deberías cambiar el panel 1 a azul**
6. **Deberías cambiar el panel 6 a azul**

Ahora vuelve a subir la escalera y cruza la puerta de nuevo. Dirígete al ascensor y baja.

Cruza la puerta grande y encararás unas cajas enormes que bloquean tu paso. Sube por la escalera hasta la sala de control de la grúa y utiliza el disco B1 para accionarla. Debes programar la grúa para que levante las cajas y las aparte de tu camino, pero en orden correcto. Debes seguir estos tres pasos:

1. **Arriba, Abajo, Izquierda, Gancho**
2. **Izquierda, Soltar**
3. **Arriba, Gancho**



Examina el cadáver y cruza la puerta de la derecha para avanzar por el vestíbulo. Abre la puerta y te encontrarás en el mismo lugar en el que dejaste a Gail por última vez. Dirígete a la sala para guardar que hay al lado de la sala de control.

Plan de Rick

Comprueba tu mapa y dirígete a la zona marcada en rojo. Cuando salgas al exterior del edificio, sigue a Rick hasta que estés fuera del camino. Recoge la munición de escopeta y avanza por el sendero hasta llegar a una puerta.

Te atacará un pterosauro. Recoge tu escopeta y dirígete a la puerta de la derecha. Encontrarás a Tom antes de que pierda el conocimiento. Recoge el disco DDK-L. Cruza la puerta deslizante, recoge el mapa de la pared y conecta la corriente para accionar el ascensor.

Cruza la puerta siguiente. Baja y encontrarás un disco B1 en el suelo. Empuja la estantería para dar con más ítems.

Ahora estarás frente a seis paneles que conforman el puzzle de la tubería. Imagina que los de la derecha están etiquetados del 1 al 3 y los de la izquierda del 4 al 6. Sigue esta secuencia:

1. **Deberías cambiar el panel 3 a rojo**
2. **Deberías cambiar el panel 4 a rojo**
3. **Deberías cambiar el panel 2 a verde**
4. **Deberías cambiar el panel 5 a verde**
5. **Deberías cambiar el panel 1 a azul**
6. **Deberías cambiar el panel 6 a azul**

Vuelve al ascensor y acciónalo. Vuelve para encontrarte con Rick y Tom.

Ahora vuelve a la escalera y cruza la puerta de nuevo. Dirígete al ascensor y baja.

Cruza la puerta grande y encontrarás unas cajas enormes que bloquean tu paso. Sube por la escalera hasta la sala de control de la grúa y utiliza el disco B1 para activarla. Debes programar la grúa para que aparte las cajas de tu camino en el orden correcto. Sigue estos tres pasos:

1. **Arriba, Abajo, Izquierda, Gancho**
2. **Izquierda, Soltar**
3. **Arriba, Gancho**

Rick llevará a Tom a la sala médica. Examina el cadáver y a continuación dirígete a la puerta de la izquierda. Desbloquéala y desactiva la red láser. Baja por el pasillo hasta llegar a otra puerta. Esta sala está cerrada. Cruza la puerta siguiente y saldrás a un pasillo estrecho que conduce a la sala médica.

Entra en la sala médica. Tom se irá a la sala de control. Recoge la tarjeta ID que hay en la mesa y el enchufe que hay al lado de los archivos. Hay algunas bolsas amarillas en la estantería que hay al lado de la mesa. Ve a la sala siguiente y estudia los archivos que hay en la mesa. Ten en cuenta las cajas de la mesa para más tarde.

Sal de la estancia y vuelve al punto en que la red láser bloquea tu avance hacia los ascensores. Vuelve a la sala para guardar que hay al lado de la sala de control cuando haya acabado la escena explicativa.

Los planes de Gail y Rick coinciden en este punto. Sal hacia el pasillo de la izquierda. Desactiva la red láser y encontrarás dos puertas. Una conduce a los lavabos; cruza la otra. En la sala, recoge los ítems del suelo y estudia los ficheros de la mesa. Recoge el disco DDK-E y el mecanismo de huellas dactilares. Busca una caja de



almacenaje amarilla situada en la pared.

Sal al vestíbulo principal de la escalera y cruza la puerta doble. Ahora volverás a estar fuera. Regresa al cadáver que hay al lado de la puerta y utiliza la máquina de las huellas dactilares en su mano. Vuelve al vestíbulo de los ascensores y dirígete a la puerta de tu izquierda.

Entra por la primera puerta que veas y volverás a estar en la oficina grande del ordenador. Ve hacia el ordenador e introduce la tarjeta ID que has recogido en la sala médica. Introduce el código





57036 para que funcionen los ascensores.

Vuelve al vestíbulo de los ascensores y utiliza el elevador de la izquierda. Saldrás al vestíbulo de ascensores B1. Recoge todos los ítems y el mapa que hay en el tablón de anuncios. Introduce el





código LABORATORY para desbloquear la puerta. Cruza y desactiva las redes láser. Cruza la puerta doble que hay justo encima de ti para acceder a la sala de la base de datos. Recoge la mejora para tu pistola que hay en el pasillo de la derecha. Cruza la otra puerta. Gira a la izquierda y verás una puerta y una caja de almacenaje verde.

Dentro está el Disco E y un enchufe. Sal otra vez a la sala de ordenadores. Busca la caja de herramientas roja y abre el panel de la pared que hay al lado. Utiliza el ordenador que hay aquí e introduce el código 5037 para desbloquear la Cámara de gas. Sal por la otra salida y vuelve a la Cámara de

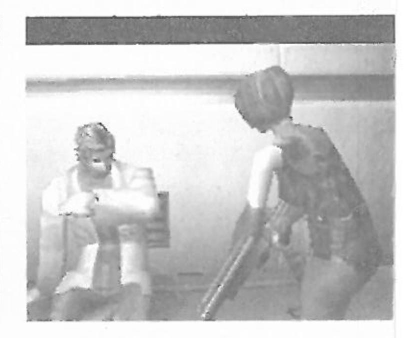


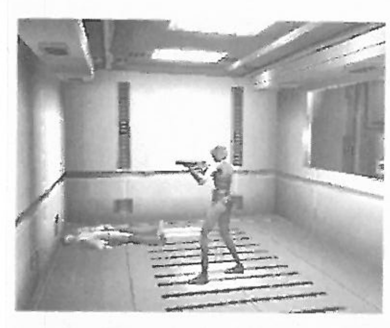
gas. Dirígete al panel de control de la ventana grande y pulsa los interruptores en el orden siguiente: Centro, Izquierda, Derecha.

Entra en la cámara y habla con el científico. Te dará la tarjeta B1 antes de morir. Examina el cuerpo para recoger una llave pequeña (puedes introducirla en las cajas de la sala médica). Cuando vayas a salir de la sala, te encontrarás una sorpresa desagradable. Si eres lo bastante rápido, encierra al raptor en la cámara. Para conseguirlo, sal muy rápido y pulsa cualquier color del panel (o sino, vuélalo directamente). Dirígete a la sala de la base de datos e introduce la tarjeta B1 en el ordenador de la









pared. Utiliza el código 3695.

El puzzle será igual que el que te mostramos en la página 35.

Debes conseguir que las celdas tengan el mismo aspecto que el ejemplo pequeño que aparece en el lado izquierdo de la pantalla. Las letras corresponden al orden en el que debes mover las celdas.

Muévelas de este modo:

1. B dos veces
2. C una vez
3. E una vez

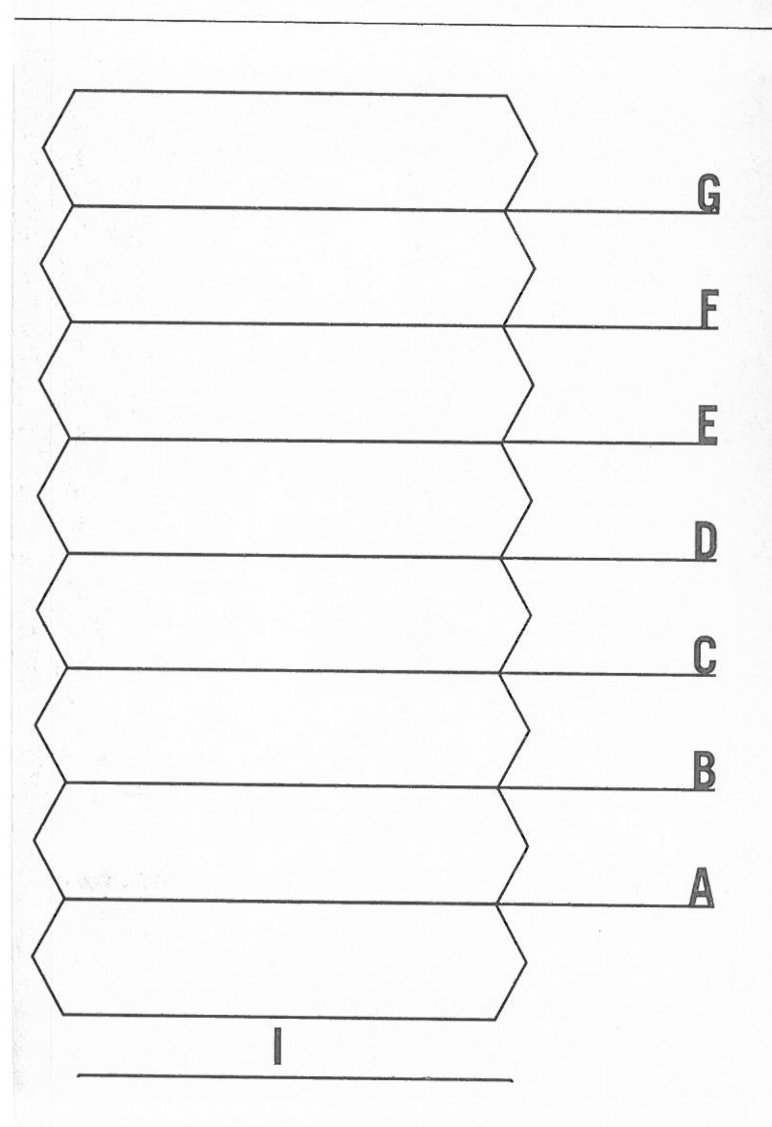
Se abrirá un sector en una de las bases de datos. Introduce la tarjeta B1 de nuevo y conseguirás la tarjeta R.

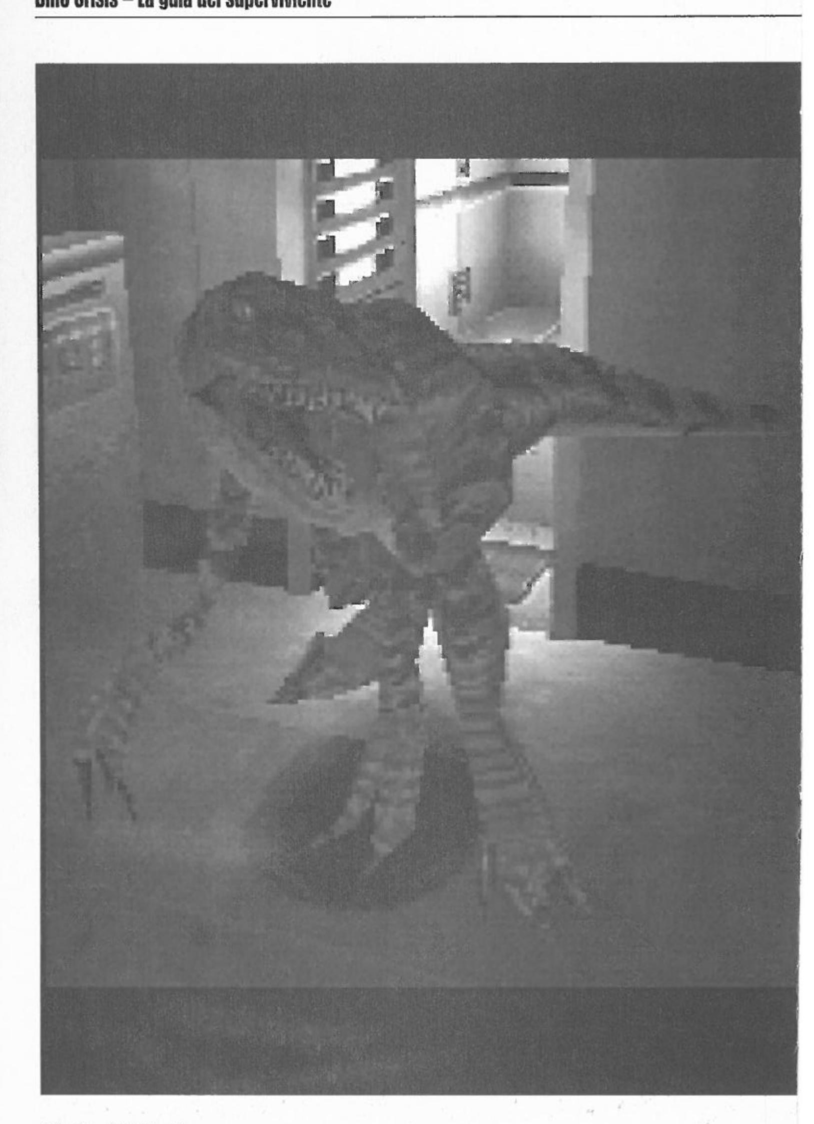
Vuelve a la sala de la caja de herramientas y podrás ver el CCTV en la pared. Introduce la tarjeta R. Gail entrará en contacto contigo.

Utiliza el código ENERGY para abrir la puerta siguiente. Empuja la estantería para conseguir la



Dino Crisis





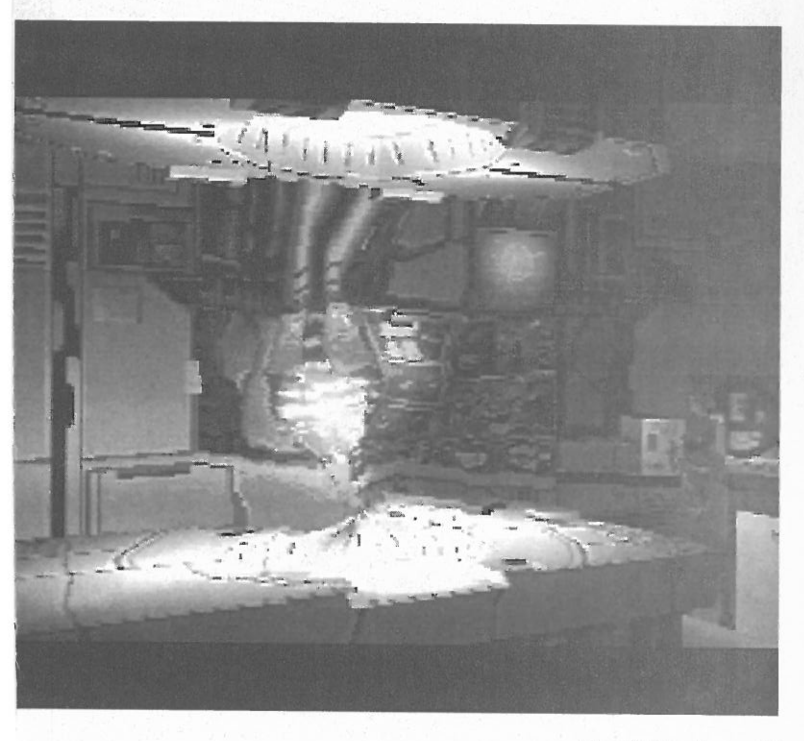
mejora para la escopeta. Vuelve y verás otra escena explicativa.

Vuelve al panel que has abierto antes y que quedaba al lado de la caja de herramientas. Debes resolver el puzzle de la placa base para continuar. Sigue estas instrucciones:

1. **Deja la primera parte**
2. **Gira la segunda parte a la derecha una vez**
3. **Gira la tercera parte a la derecha una vez**

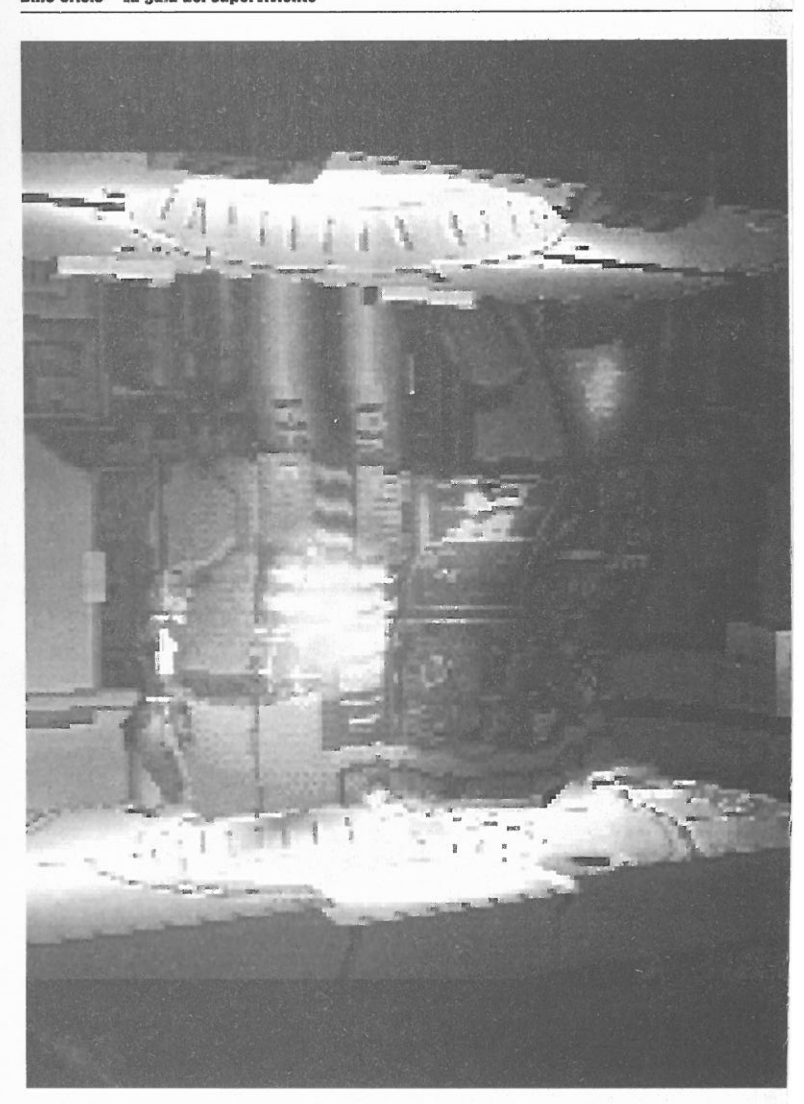
Ahora colócalas en el orden siguiente: empieza con el tercer sector, después el primero y, a continuación, el segundo.

Después aparecerá otra opción para que elijas el plan que quieres seguir. Si escoges el plan de Rick, busca lápiz y papel.



¡Trucos!

Dino Crisis – La guía del superviviente



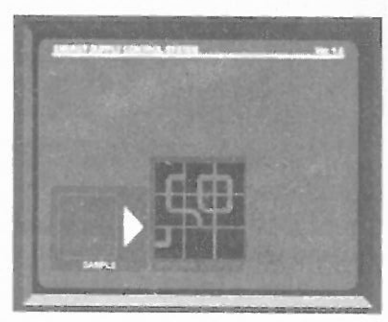
Dino Crisis

Plan de Gail

Dirígete a la sala que tiene un montón de contenedores y mata a todos los dinosaurios que se crucen en tu camino. No elijas este plan si tienes poca munición.

Plan de Rick

Vuelve a la sala en la que has recogido la mejora para la escopeta y utiliza el ordenador que hay en un extremo. Usa lápiz y papel para anotar las letras, ya que memorizarlas es prácticamente imposible. Accederás a otra escena explicativa. Recoge la llave de acceso al





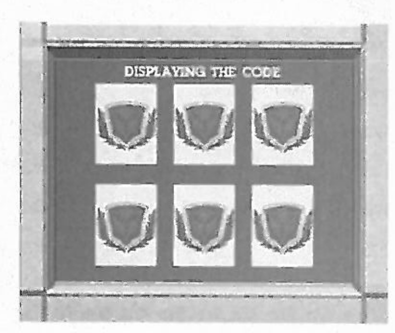
ascensor de la sala de control que tiene el Dr. Kirk. Sube en el ascensor hasta la sala de comunicaciones. Recoge la llave que hay en la caja pequeña de la pared que hay al lado de la puerta y sal al balcón de la sala.

Avanza hasta el final y te encontrarás en una sala pequeña. Introduce la llave en el panel para activar el transmisor por satélite. Prepárate para correr cuando salgas de la estancia. Actúa con rapidez y utiliza la puerta para escapar del T-Rex. Comprueba tu mapa y dirígite a la zona marcada en rojo, que es la que te ha indicado Rick.

Cruza la puerta que hay al lado del cadáver al que has tomado las

Dino Crisis





huellas digitales. Ten cuidado con un par de fieros ataques de dinosaurios. Cruza la puerta del final, sube la escalera pequeña y corre hasta el final de la cornisa para recoger el lanzagranadas o más munición, dependiendo de tus elecciones anteriores.



Ahora vuelve a bajar y dirígete a los bloques que puedes empujar. Estás ante otro puzzle. Deberás actuar con mucha precisión si quieres conseguir el resultado más favorecedor. Debes dar vueltas a las cajas para corregir sus movimientos:

1. **Desplaza una vez la caja superior izquierda hacia la derecha**
2. **Desplaza la caja que hay debajo de la anterior hacia abajo una vez**

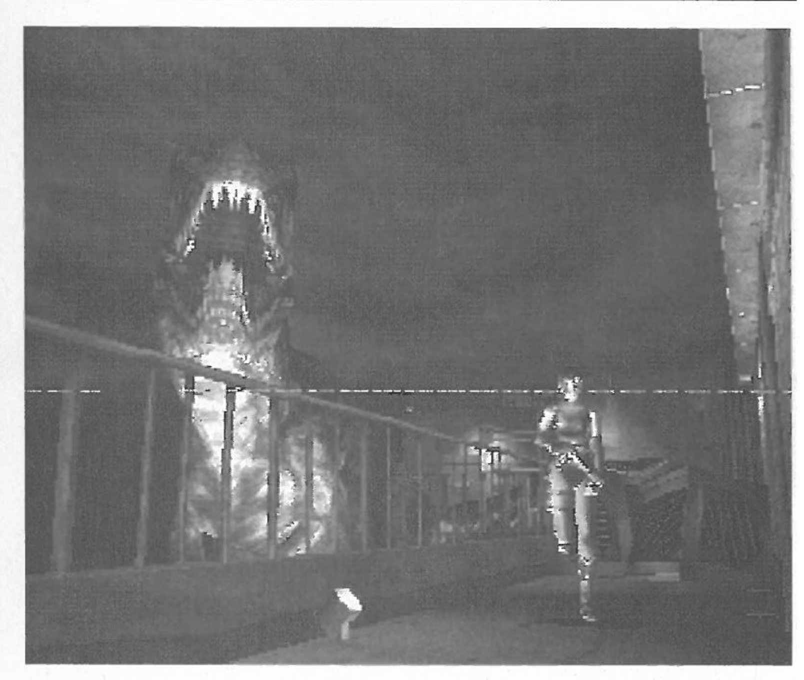
3. Dirígete a la caja que queda más abajo y empújala una vez. Ahora empuja la caja que hay encima de ésta una vez

Cuando salgas de la sala que hay tras las cajas verás otra escena explicativa. Avanza un tramo a la carrera y al final Rick te llamará. Encuéntrate con él en el ascensor que hay en la esquina del patio.

Verás otra escena explicativa. A continuación baja por el pasillo y gira por la primera a la derecha para acceder a un vestíbulo oculto. Recoge los ítems del cadáver.







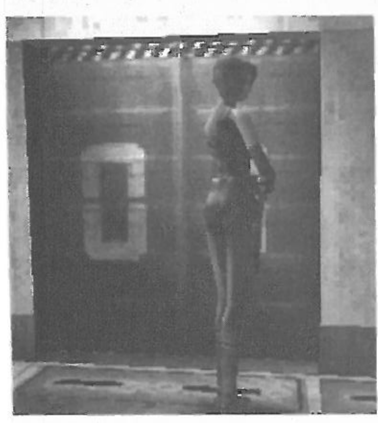
Ahora vuelve a unirte a Rick. Ha conseguido reparar el ascensor.

Te encontrarás en una estancia denominada Sala de Exportación B3. Tu tarea consiste en hacer que vuelva la corriente. Si miras en la caja de fusibles verás que necesitas uno de recambio, ya que el último está quemado. Cruza por la puerta que te queda más cerca para acceder al generador de reserva. Saca el fusible de aquí y dáselo a Rick. Empuja las estanterías para encontrar más munición.

Vuelve a la sala de control en la que Rick está trabajando con el ordenador (es otra sala para guardar). Debes conseguir los discos I y II. Sal de la sala y dirígete a la escalera. Atención al postigo que hay al lado de la escalera.

Después de enfrentarte a un par más de dinosaurios, corre hacia el postigo y entra. Si antes has elegido el plan de Gail, toma nota de la puerta en la que se lee Nivel A para más adelante. Recoge la llave del área de Exportación y el disco

Dino Crisis





III. Sal y dirígete hacia la escalera. Debes mover las cajas como antes para conseguir el disco. La secuencia correcta es la siguiente:

1. Derecha, Gancho
2. Izquierda, Soltar
3. Arriba, Gancho
4. Soltar
5. Derecha, Arriba, Gancho
6. Arriba, Abajo, Soltar
7. Derecha, Arriba, Abajo, Gancho



Dino Crisis

Cuando hayas despejado el camino, avanza y recoge el DDK-W que tiene el cadáver. Vuelve a la sala de exportaciones y cruza la puerta doble con la llave de la sala de exportaciones. Aparecerás en el salón. Delante de ti hay una puerta doble. Examina el cadáver y a continuación entra por la puerta, sube la escalera pero no cruces la otra puerta todavía. Hay otro hueco de la ventilación frente a la puerta que debes explorar.



Cuando te introduzcas estarás en una encrucijada. Avanza hasta

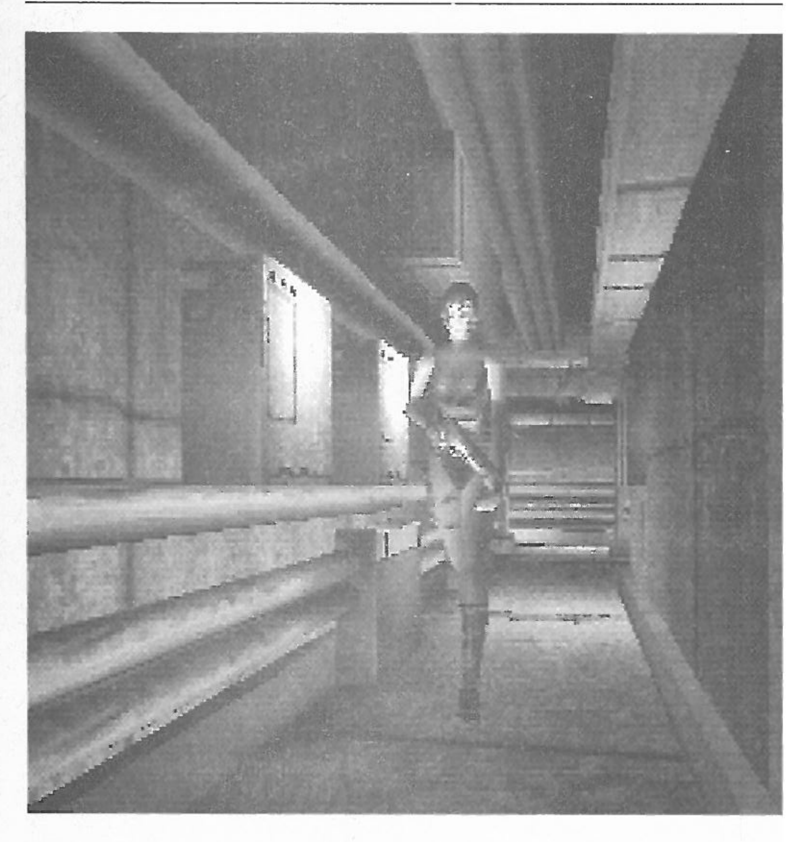




el centro, donde se lee Nivel C. Busca una tarjeta en la cornisa que hay al lado de la puerta. Entra en la sala y recoge el segundo disco DDK-W. Sal fuera y dirígete a la puerta siguiente (dormitorios).

Memoriza esta sala. Echa un vistazo. Debería haber un panel al lado de la estantería que hay junto a la puerta. Vuelve al hueco de la ventilación y entra en la sala. La llamaremos Sala para guardar A. Entra y pasa la máquina de rayos X para desactivar la alarma. Recoge la llave DDK-S y la llave B2 1. Memoriza la localización del ordenador que hay al lado del cadáver





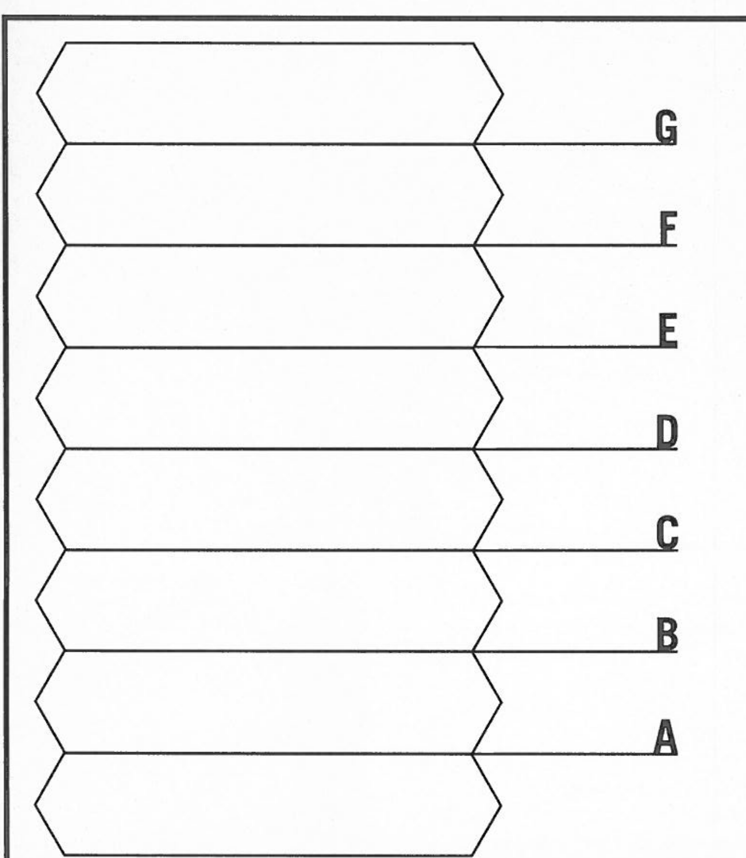
en esta sala. Vuelve atrás y baja por la escalera. Rick te llamará. Puedes acceder a la caja de almacenamiento de ítems que hay al final de la red láser. Vuelve al salón y dirígete a la puerta que hay junto al cadáver. Necesitas los dos discos DDK-W para abrirla. El código es WATERWAY. Rick está aquí. Recoge la llave B2. Vuelve a ascensor y verás otra escena de vídeo. Saca el fusible que has puesto antes y vuélvelo a colocar en el generador de reserva. Colóca los siguiendo otra vez los colores de las palancas para dar la

corriente. Vuelve al ascensor grande del que salió el T-Rex y descubrirás tres cuerpos. Recoge la Llave Puerto, el disco DDK-D, y el disco DDK-S. Ahora vuelve a encontrarte con Rick.

Vuelve a la sala para guardar A y coloca las dos llaves B2 en el ordenador de la pared mediante los paneles que quedan a

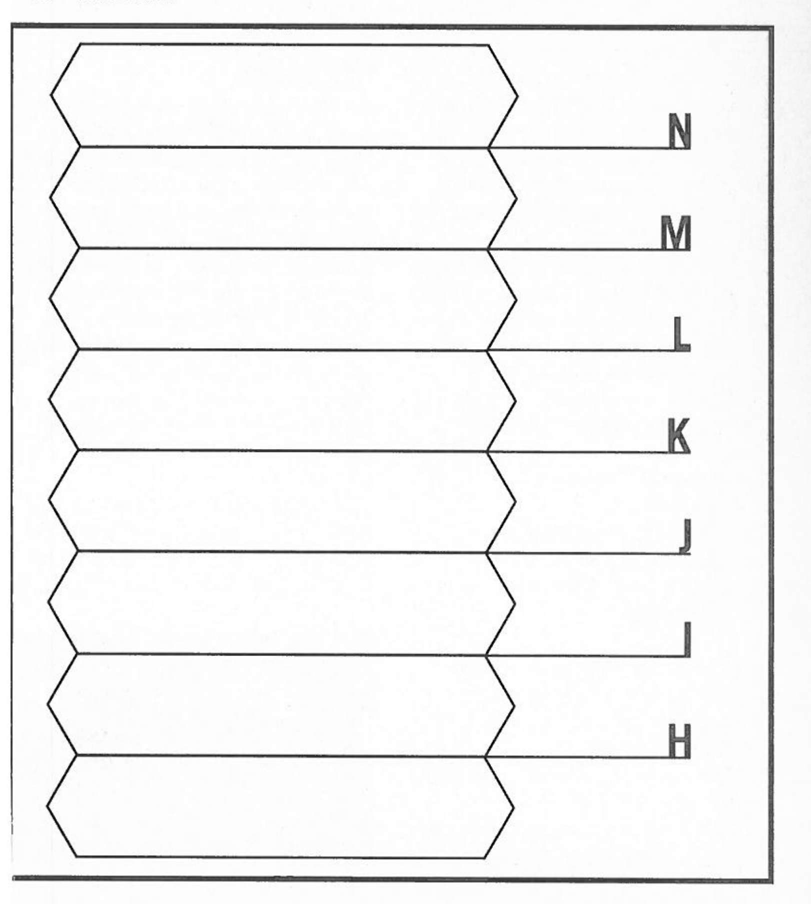


izquierda y derecha. Introduce 0392 y resuelve el puzzle. La combinación correcta es A, C, D. Dirígete a la puerta que hay afuera y utiliza el disco DDK-S para abrirla, junto con el código STABILIZER. Ahora resuelve el puzzle. Al igual que el primero de este tipo, debes conseguir que el diagrama grande coincida con el pequeño que hay a la izquierda de la pantalla. El orden correcto es:



Dino Crisis

1. B dos veces
2. C una vez
3. D una vez
4. C dos veces
5. D dos veces
6. H dos veces
7. I dos veces
8. L una vez
9. K una vez
10. J dos veces
11. K dos veces



Atención a la puerta en la que se lee Nivel A. Ahora, dirígete a la encrucijada y a continuación hacia la otra puerta de Nivel C en la que estaba la red láser. Recoge aquí tu disco DDK-D. Busca una taquilla e introduce 1281 para conseguir otra mejora para tu arma. Después, busca la puerta que necesita los dos discos DDK-D. El código es DOCTORKIRK. Ahora encararás dos puertas de acero. Utiliza las llaves B2 para desbloquearlas y acceder a la Tercera Zona de Energía.

Acciona el puente y dirígete a la puerta que hay al final del pasillo. Baja la escalera y recoge la Llave B. Sube y entra en la única sala. Verás a alguien tendido. En la pared hay un ordenador. La solución al puzzle es la siguiente:

1. **Gira la primera parte a la izquierda una vez**
2. **Gira la segunda parte a la izquierda una vez**
3. **Deja la tercera parte sector como estaba**

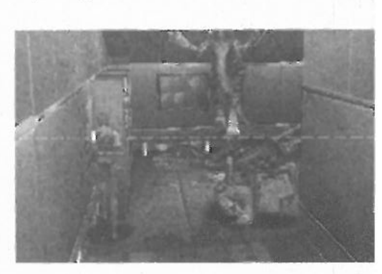
Ahora colócalos en el orden siguiente: primero el segundo sector, después el tercero y, por último, el primero.

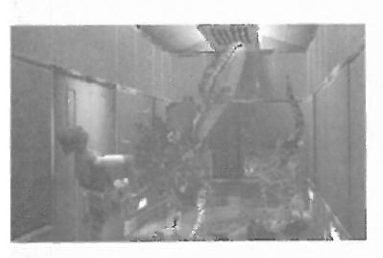
Ahora vuelve y enciende el ordenador que hay delante de la puerta. Vuelve corriendo a la estancia para comprobar que han matado a la mujer. Avanza hacia el cuerpo y tómale las huellas dactilares con la maquinita. Dobla la esquina y se desarrollará otra escena explicativa. Elige el plan que quieres seguir.

Plan de Rick

Ahora dispones de la llave-tarjeta de Nivel A y del Disco de diseño. Todo lo que necesitas está en la encrucijada y en las salas contiguas detrás de la puerta que se abre con el código STABILIZER. Introduce en Disco de diseño en el ordenador y escribe el código 367204 (puedes aprender este código si empujas las estanterías y escuchas la conversación entre Gail y el Dr. Kirk). Recoge la mejora de arma que hay en esta estancia y también las partes 1 y 2 del Núcleo.

Dirígete a la estancia en la que viste por primera vez la puerta de Nivel C. Recoge todas las partes I-A, I-B y II-A. Introduce el Disco de





liseño en el ordenador que hay en
el muro Este con el código 0367. Ahora introduce el disco en el ordenador del muro Sur con el código 0204. Entra por la otra puerta y recoge las partes restantes. Vuelve al ordenador central y une todas las piezas recogidas. Deberías contar ahora con Estabilizador y un Inicializador.

Vuelve a la sala del cadáver y el ordenador y mejora tu tarjeta ID con el código 78814. Ahora vuelve al tercer Área de energía. Acciona el ordenador en el lugar en el que escuchaste el disparo.

Cruza el puente y acciona el interruptor verde. Inserta el Estabilizador. Ve a las puertas del muro Este. Desde ahí, camina hacia el Sur y verás un ascensor. Baja a B3, sigue el camino y sube la escalera. Baja por la otra escalera y sigue el camino: al final verás otro interruptor verde. Púlsalo e introduce el Inicializador. Avanza hacia el Oeste desde aquí y podrás ver un ordenador. Acciónalo y verás otra escena de vídeo.

Plan de Gail

Este es el plan más fácil de seguir. Vuelve al Almacén de arsenal (donde están los postigos en los que se lee Nivel A). De paso, vuelve a la sala de rayos X en la que estaba el cadáver y el ordenador. Mejora tu tarjeta ID en el ordenador con el código 78814.

En el área de Nivel A, pasa la red láser para conseguir los enchufes de modo que puedas utilizar la Caja de almacenaje de ítems de la pared. Ahora ve al Nivel A. En el piso de arriba están el Estabilizador y el Inicializador.

Vuelve al tercer Área de energía, cruza el puente y acciona el interruptor verde. Inserta el Estabilizador. Avanza hacia las puertas del muro Este.

Desde ahí, ve hacia el Sur y verás un ascensor. Baja a B3, sigue el camino y sube la escalera. Baja por la otra escalera y sigue el camino: al final verás otro interruptor verde. Púlsalo e introduce el Inicializador. Avanza hacia el Oeste desde ahí y verás un ordenador. Acciónalo y verás otra escena de vídeo.

En este punto, los planes de Rick y de Gail convergen. A partir de aquí, de tu elección dependerá el final que verás. Continúa leyendo para saber qué te espera en el último capítulo de *Dino Crisis*.

Los finales

Final 1

Si decides no salvar al Doctor Kirk, accederás a una escena de vídeo. Busca a Rick en el puerto (utiliza tu mapa). Te dirá que necesita gasolina. Recoge el contenedor y rellénalo de combustible de uno de los barriles que acabas de pasar. Cuando hayas acabado, dáselo a Rick.

Desenfunda el lanzagranadas y acaba con el T-Rex. No podrá matarlo (nunca podrás matar a ninguno), así que corretea por ahí hasta que la palabra FUEGO aparezca en pantalla. No rompas nunca este esquema y al final conseguirás deshacerte de él.

Final 2

Si decides salvar al Dr. Kirk, dirígete a la encrucijada. Tu mapa te mostrará en qué punto está colgado. Es bastante sencillo, así que no vamos a aguarte la fiesta. No obstante, llegarás a una escena en la que debes deshacerte de un



T-Rex. Utiliza la misma técnica que en el Final 1 para encargarte del lagarto gigante.

Finales 3a y 3b

3a - El puzzle

Elige salvar al Dr. Kirk y, en la encrucijada, dirígete a los Dormitorios. Acude a la nota anterior que tomaste a boli y activa el panel de la pared para resolver el puzzle. Entra en la sala, baja y utiliza el transportador para llegar al helicóptero. Ahora vuelve atrás y busca al Dr. Kirk (ayudándote del mapa). Cuando hayas acabado,

ıabrás salvado a todo el mundo y ecogerás las HABILIDADES LOCAS extra.

3b - A través del Almacén de arsenal

En lugar de usar el mapa para dar con el Dr. Kirk, utiliza la bala trazadora. Este final es muy parecido al 3a, pero te diriges a una estancia diferente. Ahora debería estar en la zona del Almacén de arsenal. No tienes que hacer el puzzle, pero hay más dinosaurios.





Resumen

Aquí tienes un pequeño esquema de las soluciones básicas para Dino Crisis

El puzzle del fusible del generador

La idea consiste en colocar los fusibles en el orden correcto pulsando los botones adecuados para ponerlos en posición. El orden correcto corresponde al orden de color de las palancas: rojo, azul, verde y blanco. Si fallas, pulsa el botón derecho, el del medio y luego otra vez el de la derecha.

Códigos de puertas y discos DDK

La solución de los códigos es fácil una vez sabes cómo hacerlo. Si además sabes qué disco debes utilizar en cada puerta, mejor que mejor. Pero lo primero son los códigos.

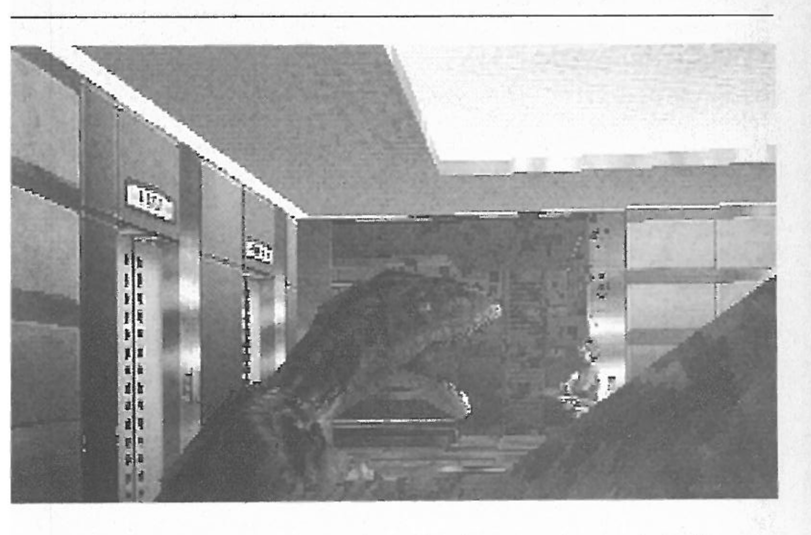
Hay siete tipos de código críptico para las puertas, pero todos funcionan basándose en la misma premisa: las letras de la llave deben tacharse del código. Por ejemplo: lo único que debes hacer es convertir los números en las letras que les corresponden del alfabeto (1=A, 2=B, 3=C, etc.).

Pero para aquéllos demasiado vagos que no quieran tomarse la molestia, aquí aportamos la lista completa con todos los códigos y su disco DDK correspondiente. Observa cómo la letra del disco DDK es la misma que la primera letra del código:

DDK-H - HEAD
DDK-N - NEWCOMER
DDK-L - LABORATORY
DDK-E - ENERGY
DDK-W - WATERWAY
DDK-S - STABILIZER
DDK-D - DOCTORKIRK

Esos códigos numéricos tan complejos

Hay un montón de códigos a base de números en *Dino Crisis*, y dar con todos ellos puede ser trabajo de chinos. Aquí tienes una lista de



todos los códigos que vas a necesitar:

Primera caja fuerte de la pared - 7687
Segunda caja fuerte de la pared - 1281
Caja fuerte de la pared SOL y LEO - 705037

Primer código ordenador - 57036
Segundo código ordenador - 5037
Tercer código ordenador - 3695
Cuarto código ordenador - 367204
Quinto código ordenador - 0204

El puzzle de la tubería

En una sala encontrarás seis paneles de control que debes activar en el orden correcto. Las tuberías codificadas por colores tienen que coincidir con los paneles de la derecha para accionar el generador. Para que todo quede más claro, hemos numerado los paneles de la izquierda del 1 al 3, y los de la derecha del 4 al 6. Ahora sólo debes seguir el orden que te indicamos para conseguir el efecto deseado:

1. El panel 3 debería ser rojo
2. El panel 4 debería ser rojo
3. El panel 2 debería ser verde
4. El panel 5 debería ser verde
5. El panel 1 debería ser azul
6. El panel 6 debería ser azul

Los puzzles de la grúa

Hay dos puzzles de la grúa en *Dino Crisis*. Debes programarla para que eleve y distribuya los contenedores enormes en el orden correcto, para que puedas llegar a tu objetivo (cadáver/salida) en cada ocasión. El programa correcto para llegar a la salida es el siguiente:

1. Arriba, Abajo, Izquierda, Gancho
2. Izquierda, Soltar
3. Arriba, Gancho

Y el programa correcto para llegar al cadáver es:

1. Derecha, Gancho
2. Izquierda, Soltar
3. Arriba, Gancho
4. Soltar
5. Derecha, Arriba, Gancho
6. Arriba, Abajo, Soltar
7. Derecha, Arriba, Abajo, Gancho

La cámara de gas

En nuestros viajes, nos hemos encontrado con una sala que incluía una cámara de gas. En una esquina verás a un científico medio muerto que ha perdido el sentido. La única forma de sacarlo de ahí consiste en neutralizar la atmósfera liberando la combinación correcta de gases en el aire. Verás que hay tres botones en la mesa de control que tienes delante, los cuales corresponden a tres tipos diferentes de gases. Para conseguir la combinación adecuada, pulsa el botón del centro, luego el de la izquierda y por último el de la derecha. Así de fácil.

Resolución de los puzzles tipo celdillas tan complicados

La cosa empieza a complicarse. Hay dos puzzles de este estilo, y los dos requieren más o menos la misma técnica. Con el primero, debes conseguir que la fila larga de celdas se parezca a la versión pequeña. Puedes conseguirlo moviendo dos celdas a la vez. Las letras del diagrama corresponden al grupo de celdas que debes pulsar. En primer lugar, debes presionar las celdas de B dos veces, luego las de C una vez, y por último las de E también una vez.

En la segunda versión de este puzzle, debes conseguir de nuevo que coincidan la imagen grande con el ejemplo que tienes en la parte baja de la pantalla.

Esta vez hay dos columnas, por lo que colocarlas en el orden correcto te llevará más tiempo que la primera vez. En la primera columna, pulsa B dos veces, C una, D una, C dos veces y D dos



veces. En la segunda columna, pulsa H dos veces, I dos veces, L una vez, K una vez, J dos veces y K dos veces.

Los puzzles de la placa base

Hay dos momentos en los que debes conseguir que vuelva la corriente manipulando tres partes de una placa base. Deberás girar algunas de las partes individuales y colocar unas encima de otras en el orden correcto para crear una línea continua. Es bastante complicado, pero allá va.

Cuando tengas las tres partes colocadas delante de ti (para la primera versión del puzzle), el procedimiento correcto para hacer que vuelva la corriente es el siguiente:

1. Deja estar la primera parte sector
2. Gira la segunda parte hacia la derecha una vez
3. Gira la tercera parte hacia la derecha una vez

Ahora, el orden para colocarlas: empieza con la tercera parte, seguida de la segunda, antes de colocar la última parte. La segunda versión del puzzle es más o menos así:

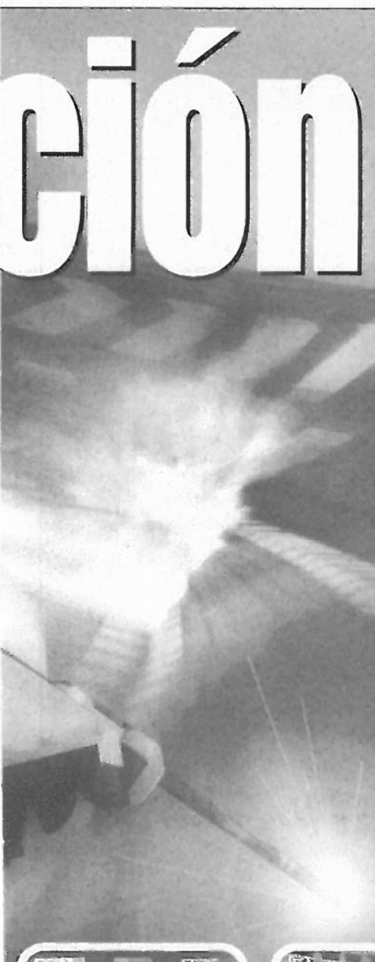
1. Gira la segunda parte hacia la izquierda una vez
2. Gira la segunda parte hacia la izquierda una vez
3. Deja estar la tercera parte

Y para colocarlos, la segunda parte va primero, después la tercera y por último la segunda. ¿Lo tienes?

Puzzle de los empujones a las cajas

Cuando avances hacia el helipuerto, te encontrarás con una sala enorme repleta de cajas que puedes empujar. Debes moverlas en un orden concreto, así que escucha con atención. Empieza desplazando la caja superior izquierda hacia la derecha una vez. Ahora desplaza la que tiene debajo hacia abajo una vez. Luego, dirígete a la caja de abajo del todo y empújala una vez hacia la derecha. Por último, empuja hacia arriba la que tiene encima. ¡Bingo!

Introduc



El Wipeout original fue un factor decisivo en el exitoso lanzamiento de la PlayStation en España. Su velocidad adictiva y una banda sonora machacona tuvo como consecuencia el aumento de fans de la consola gris de Sony, por lo que no tardó en llegar a nuestro país su secuela: Wipeout 2097. Mejores gráficos, mayores armas y un sonido terrorífico convirtieron la segunda parte de este juego en otro éxito. Hace un par de meses, los chicos de Psygnosis nos trajeron el último Wip3out con más fuerza que un tornado. Sus gráficos son como plata líquida, su sonido puede reventarte los tímpanos y su sensación de velocidad no la han experimentado ni los pilotos de naves espaciales más habituados. Wipeout 3 o Wip3out es de lo mejorcito que se ha desarrollado para disfrutar al mando de una PlayStation.

En tus manos tienes la guía más completa, la cual te permitirá ser todo un experto en este título rompedor. Con nuestra ayuda, no sólo podrás dominar Wipeout 3; lo vas a destrozar. Aprenderás maniobras básicas que no están en el manual y tácticas que jamás se te hubieran podido ocurrir. Hemos analizado palmo a palmo cada pista, incluso las más secretas. Estudia los mapas y sigue nuestros consejos al tomar cada giro y cada curva. Además, sabemos lo más secreto de cada equipo y su nave con todos los detalles sobre sus puntos fuertes y sus talones de Aquiles.

Armado con esta guía, podrás batir todos los récords de tiempo habidos y por haber. Demuestra que eres un maestro de la Play. ¡A sus puestos!







Tácticas básicas

Mediante el dominio de lo más esencial podrás alcanzar la gloria





Parrilla de armas

Hallarás estos parches en forma de X a intervalos en todas las pistas. Si vuelas sobre una podrás recolectar un *power up* al azar.

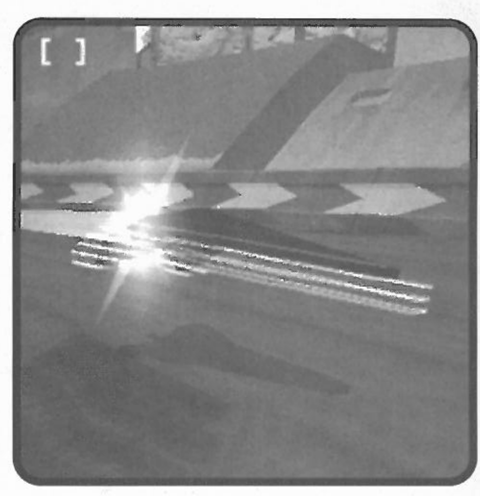
A veces, deshacerte de un arma que acabas de encontrar, demostrará tu sensatez. Si vas en cabeza con una cierta comodidad, las armas ofensivas carecen de sentido. Deja caer multi-misiles, cohetes y flechas de plasma a favor de armas más defensivas como minas y escudos de gravedad para poner las cosas difíciles a los corredores que te van a la zaga y proteger, de esta manera, tu liderato.

Algunos *power ups* duran un tiempo determinado y te permi-



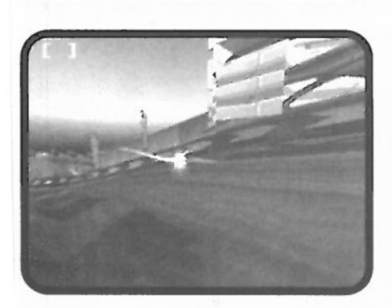


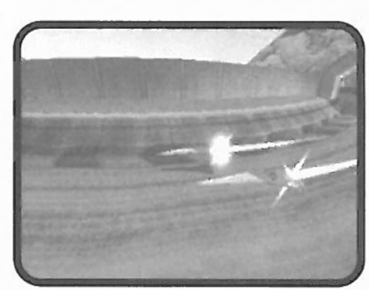
ten recolectar otros, pero no debes utilizarlos hasta que el *power up* activo se haya agotado. Si has activado un escudo de gravedad, por ejemplo, no te permitirá disparar tu *power up* de cohetes hasta que el escudo se haya desactivado. No pierdas el tiempo con él si lo que quieres es deshacerte del que va delante de ti. En ese caso, es mejor elegir un arma ofensiva.

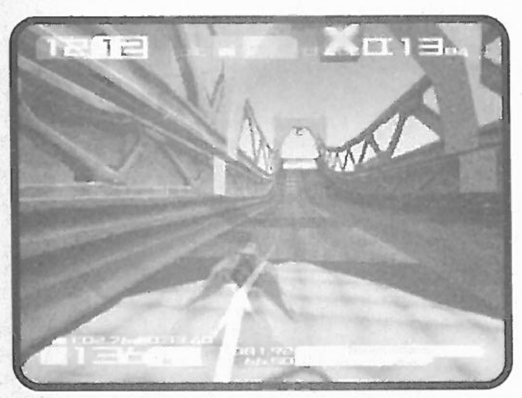












A menudo los Speed Pads están colocados al borde de una curva. En giros con un ángulo mayor de 90 grados se puede usar un Pad con toda comodidad y terminar la curva sin chocar. Pero debes tener en cuenta que a menos que estés usando una nave con un manejo de cuatro o mejor, debes intentar evitar los Pads que conduzcan hacia curvas muy cerradas.

Speed Pads (Placas de velocidad)

Al igual que las parrillas de armas, los Speed Pads están esparcidos a intervalos por las pistas, con la diferencia de que cuando vuelas sobre un Speed Pad experimentas un aumento temporal de la velocidad. Cuando se trata de intentar batir algún récord, utilizar los pads es fundamental para asegurar el mejor tiempo. No obstante, su uso no es siempre la mejor opción.











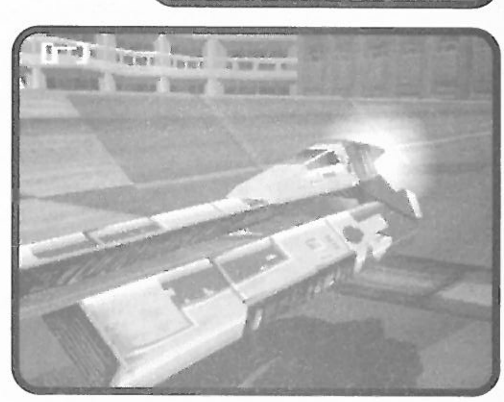
Frenos de aire

Los frenos de aire te proporcionan una mayor habilidad al girar, pero cuesta un poco conseguir que funcionen a pleno rendimiento. También reducen tu velocidad considerablemente y deben utilizarse poco. La clave consiste en hallar el equilibrio justo a la hora de efectuar curvas cerradas.

Fuera de los giros de más de 90 grados, las únicas ocasiones en que tendrás que usar tus frenos será cuando te veas forzado a tomar una curva normal desde dentro, ya sea porque te empuje otro corredor o porque hayas efectuado una mala salida en la curva anterior.

Lo que debes vigilar al usar los frenos cuando tu nave haga el giro es tu impulso, ya que puede hacerte ir de lado durante un trecho. Debes procurar usarlos pronto en las curvas cerradas y en las de ángulo recto para evitar el choque.











Hyper-Thrust (Propulsor)

Cuando pulsas R1 activas un Hyper Thrust (Propulsor). Aumenta tu velocidad de forma espectacular pero sólo debes usarlo en pequeñas dosis, ya que se alimenta directamente de tu barra de energía. Si lo utilizas demasiado no tendrás energía para absorber choques ni los daños ocasionados por las armas de tus rivales.

Es mejor usarlo después de un choque, sobre todo si tu nave tiene una aceleración pobre, porque te permitirá reincorporarte con gran rapidez a la carrera. Pero jamás lo utilices con naves que tengan escudos débiles. Necesitarás toda la energía disponible para absorber el menor daño que recibas.

Saltos

Para conseguir el mejor de los aterrizajes, empuja hacia arriba la parte delantera de tu nave hasta hallarte a media altura. Si oyes un golpe o sientes un tirón de tu Pad es que no estás aterrizando bien. Altera el lanzamiento de tu nave presionando el Pad hacia abajo o tirando del mando analógico.

Como si fuera un avión de verdad, cuanto más subas la parte delantera, menos aerodinamismo tendrás y viajarás más despacio. No tires demasiado del mando a menos que el salto sea muy alto. Acelera empujando los controles un poco hacia delante.

Boxes



Al recibir golpes o al usar tu Hyper Thrust, tu escudo protector descenderá sin remedio. Ir a los boxes será el único modo de recuperar la energía perdida. Cuanto más tiempo estés en los boxes más energía recuperarás, por lo que se trata de hallar el equilibrio entre tu necesidad de recuperación y el hecho de perder posiciones en la carrera.

La mejor táctica consiste en usar los boxes al principio de la carrera porque entonces será más fácil recuperar una posición perdida en una o dos vueltas, más que en el circuito final donde todo está muy apretado. Si tu posición está amenazada y te queda un 10 por ciento de energía, no te molestes en ir a los boxes. Sólo debes tener confianza en tus habilidades de piloto para evitar cualquier choque y reza para no recibir el impacto de un misil.







Speed Start (Aceleración)

Controlar tu aceleración desde el principio te facilitará una subida de velocidad que actúa como un Speed Pad. Normalmente, lo encuentras hacia la mitad del marcador de velocidad. En este punto, los Pads vibratorios tiemblan. Lo mejor que puedes hacer es mantener el indicador de velocidad alrededor de la marca pulsando repetidamente el botón X.

Inténtalo con naves menos ágiles ya que las que tienen una buena aceleración son más difíciles de mantener.





Armas

Con esta guía podrás usar tus armas con total seguridad



Cloak

Es un arma defensiva que hace que tu nave sea invisible ante los demás corredores. Otra de sus ventajas es que los misiles no te alcanzarán y los rivales controlados por el ordenador te ignorarán todo el tiempo que esté activo.

Es mejor usar el Cloak cuando vas en cabeza para evitar los misiles enemigos y los cohetes, pero el truco consiste en esperar a oír la señal de aviso de ataque. Como norma general, debes usarlo cuando te halles en una recta larga o cuando tengas un competidor pisándote los talones. Mientras esté activo aún podrás recolectar otros *power ups*, pero no podrás utilizarlos hasta que el Cloak se haya desactivado.

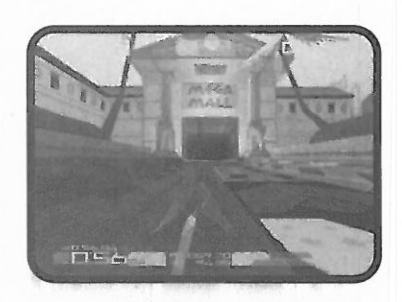
El efecto del Cloak dura cinco segundos.



Escudo de gravedad

Cuando está activado protege tu nave de cualquier daño. La única arma que podrá perjudicarte es el Quake Disruptor ya que no te apunta directamente.

Al igual que el Cloak, el escudo de gravedad se activa durante un período de tiempo determinado y es mejor utilizarlo cuando vas en cabeza. Te protege tanto ante tus rivales como contra cualquier daño que sufras al chocar. Cuando tengas que realizar las secciones más peligrosas de las pistas, o cuando estés forcejeando con otros competidores, activar tu escudo impedirá que pierdas energía. El escudo de gravedad es genial como medida temporal cuando tu energía está muy baja y no tienes tiempo de usar los boxes.



Reflector



El *power up* Reflector es otra de las armas defensivas que también posee capacidades ofensivas. Como su nombre indica, refleja los multi-misiles y los cohetes directamente contra quien los lanza.

A pesar de ser menos útil que el escudo de gravedad y el Cloak, lo mejor es usarlo cuando eres más vulnerable, es decir, en una recta larga.

No obstante, el Reflector no podrá protegerte de choques o golpes de otra nave del circuito, y te impedirá activar otras clases de *power ups*. Su duración es de cinco segundos.

Energy Drain

Es otra arma que dura un período de tiempo determinado. Al estar activada, se centrará automáticamente en el rival que vaya inmediatamente delante de ti y extraerá su energía trasladándola a tu escudo. Sin embargo, esto tiene dos inconvenientes. El primero es que tu blanco debe estar a una cierta distancia por delante de ti y el segundo es que si das alcance a tu blanco, se rompe el enlace.

El mejor momento táctico para usar el Energy Drain es cuando tu energía está baja y usar los boxes te haría perder demasiado tiempo o su acceso resultaría demasiado difícil. Intenta mantenerte a la par con tu blanco para usar el Energy Drain junto con el Hyper Thrust. A medida que tu blanco pierde energía irá supliendo la que pierdas al usar el Hyper Thrust.





Muro de fuerza

El muro de fuerza dispara una sonda delante de tu nave proyectando un muro de energía. Esto frenará a tus rivales. El momento idóneo para utilizarlo es cuando luchas por una posición, o cuando vas por un tramo de la pista demasiado estrecho. Mientras otras naves pueden ser catapultadas hacia atrás al recibir el impacto, tú podrás pasar sin el menor rasguño.

Si lo utilizas en pistas más abiertas, será bastante fácil evitarlo. Lo más indicado es usarlo en túneles o en lugares engañosos. Su único inconveniente es que distrae bastante y a menos que estés muy concentrado, puedes salir de la pista. A pesar de todo, es muy práctico.

Minas

Las minas son la mejor arma defensiva disponible. Cada mina es capaz de ocasionar daños considerables, hacer reducir la velocidad y, si las colocas en el lugar adecuado, pueden ser un serio obstáculo.

El posicionamiento de las minas es muy importante y requiere tener cierta habilidad. Para asegurarte de cazar, por lo menos, a uno de los rivales que te van a la zaga, debes hacer un zigzag por la pista al irlas depositando o bien desplegarlas en una curva. El arma preferida de tu rival controlado por el ordenador es la mina. Evítalas al oír la señal de advertencia. Si tomas una curva muy cerrada, debes ajustar tu rumbo. Los rivales controlados por el ordenador siempre siguen una línea perfecta, por lo que dejan las minas en la ruta más obvia.



Multi-misiles



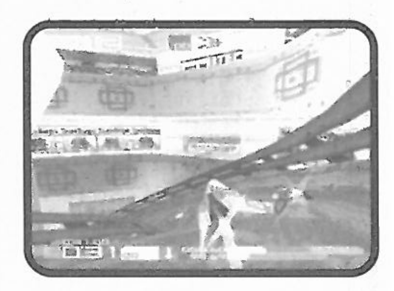
Los Multi-misiles son la segunda mejor arma ofensiva. Si disparas dos misiles a la vez y, en función del número de rivales que te precedan, puedes acertar contra dos naves al mismo tiempo.

La desventaja de los Multi-misiles es que si tu blanco toma una curva, los misiles irán a estrellarse contra el terreno. La mejor táctica es lanzarlos en las rectas, o en curvas muy abiertas. El único modo de evitar los misiles lanzados contra ti es hacer un giro brusco en una curva. Los misiles que te persigan chocarán contra el vértice de la curva (eso, si tienes suerte).

Plasma Bolt

El Plasma Bolt es un arma fundamental en el arsenal de *Wipeout 3*. Su uso es difícil debido a que sólo puede dispararse en línea recta y tarda algo de tiempo en cargarse después de haber disparado. Pero si da en el blanco, lo destruirá al instante.

Cuando dispares Plasma Bolts tienes que estar completamente seguro de tu puntería. O bien debes esperar a llegar a una recta larga o debes acercarte mucho a tu objetivo. Debido al pequeño retraso en el disparo, es mejor intentarlo contra el que va inmediatamente delante de ti. Por suerte, los rivales controlados por el ordenador parecen incapaces de usar la misma arma si bien pueden protegerse con el escudo de gravedad o, lo que es más alarmante, con el Reflector





Quake Disruptor

Sin lugar a dudas, el Quake Disruptor es la opción de los maestros, y los veteranos de *Wipeout* la reconocerán al instante. Una vez activado, el Quake Disruptor envía una serie de ondas a lo largo de la pista, lo que lo convierte en el *power up* más impresionante. Cualquier cosa que atrape a su paso será lanzada al aire y su velocidad se reducirá considerablemente.

La principal ventaja es que no apunta sólo contra una nave, sino que puede frenar a todas las naves que tenga delante. Además, tampoco tienes que apuntar contra el blanco. El único inconveniente que tiene el Disruptor es que no afectará a los rivales que van justo delante de ti, ya que las ondas empiezan a actuar algo más adelante.



Cohetes

Mientras que la principal desventaja de los cohetes tradicionales es que sólo pueden dispararse en línea recta, su ventaja es que son extremadamente eficaces cuando se usan debidamente. Causarán un daño moderado y si se utilizan en el momento justo pueden impactar contra dos naves a la vez.

La mejor forma de disparar es parecida al método que se utiliza con el Plasma Bolt. Antes de disparar, debes esperar a hallarte en una recta larga o muy cerca de tu objetivo. La otra táctica consiste en esperar hasta estar a punto de tomar una curva con dos rivales por delante. Los cohetes se dispararán en paralelo y si apuntas con cuidado, podrás destruir más de una nave.



Piloto automático

El piloto automático puede ser un arma muy efectiva pero también puede causarte problemas. Cuando está activado, el piloto automático se hace con el control absoluto de tu nave guiándola por la línea más rápida de una pista durante cinco segundos antes de desactivarse.

Por fortuna, está programado para desactivarse sólo una vez que has entrado en la recta y no lo hará durante una curva, lo que podría ser bastante molesto. Sin embargo, el piloto automático no evita las minas y, a menudo, te hará chocar contra un grupo de cosas, incluso si ello implica tu destrucción. Su otro inconveniente es que no puedes activar otro *power up* ni disparar otras armas mientras esté activado.

Pistas

El ritmo, la pista, el jugador, la maña... es todo lo que se necesita



▲ Esta curva resulta un poco cerrada al salir del salto, por lo que tendrás que empezar a girar en el aire, sobre todo con las últimas clases.

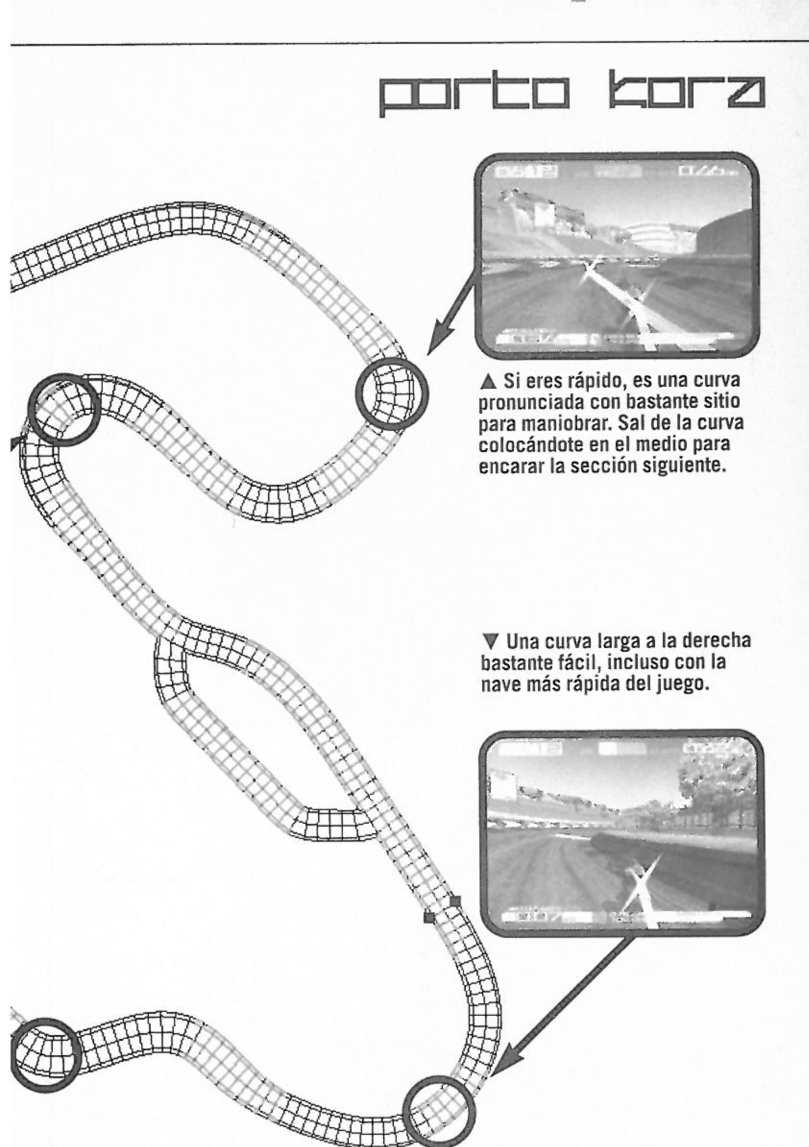


▲ Puedes tomar esta curva cerrada a toda velocidad con una nave más lenta. Gira el volante completamente a la derecha y usa el Speed Pad al salir.

▼ Ésta puede tomarse en línea recta. Usa a tope el Speed Pad en el vértice.

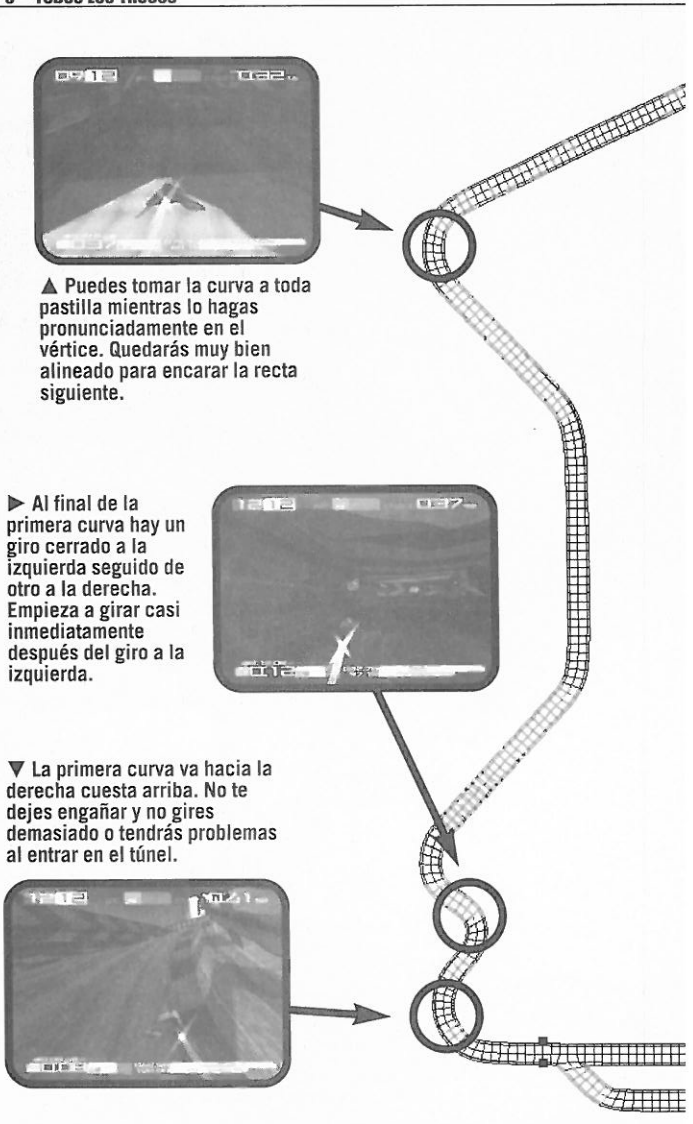


porto kora



▲ Si eres rápido, es una curva pronunciada con bastante sitio para maniobrar. Sal de la curva colocándote en el medio para encarar la sección siguiente.

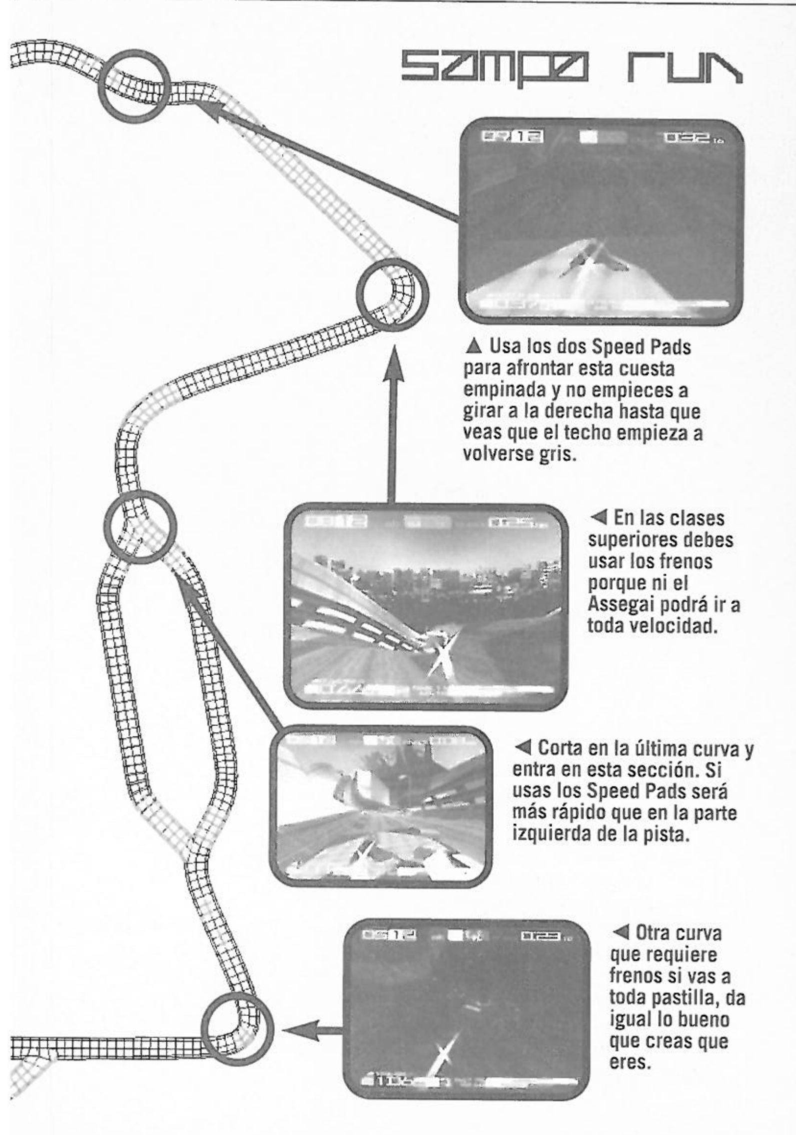
▼ Una curva larga a la derecha bastante fácil, incluso con la nave más rápida del juego.



▲ Puedes tomar la curva a toda pastilla mientras lo hagas pronunciadamente en el vértice. Quedarás muy bien alineado para encarar la recta siguiente.

▶ Al final de la primera curva hay un giro cerrado a la izquierda seguido de otro a la derecha. Empieza a girar casi inmediatamente después del giro a la izquierda.

▼ La primera curva va hacia la derecha cuesta arriba. No te dejes engañar y no gires demasiado o tendrás problemas al entrar en el túnel.



▲ Usa los dos Speed Pads para afrontar esta cuesta empinada y no empieces a girar a la derecha hasta que veas que el techo empieza a volverse gris.

◀ En las clases superiores debes usar los frenos porque ni el Assegai podrá ir a toda velocidad.

◀ Corta en la última curva y entra en esta sección. Si usas los Speed Pads será más rápido que en la parte izquierda de la pista.

◀ Otra curva que requiere frenos si vas a toda pastilla, da igual lo bueno que creas que eres.

¡Trucos!



▲ Esta es una curva muy cerrada. Usa tu freno o aminora la marcha. La entrada a los boxes está a la izquierda.



▲ No pierdas el tiempo intentando evitar la espiral porque si no chocas contra la barrera, seguramente chocarás contra un rival.

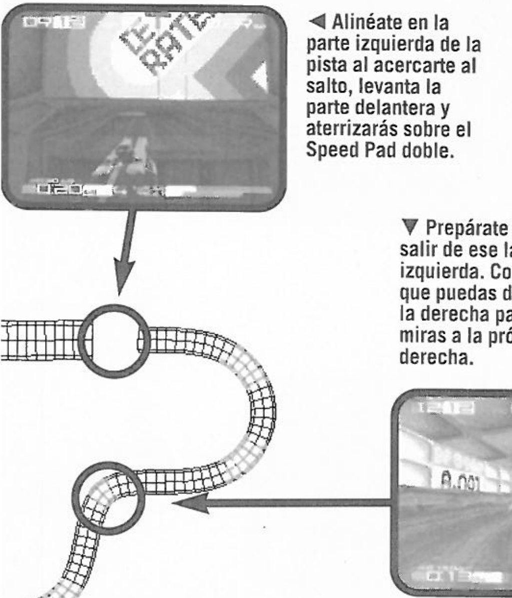
mega-mall



◀ Si usas los boxes, la próxima curva será más fácil. Vale la pena hacerlo cada vez.



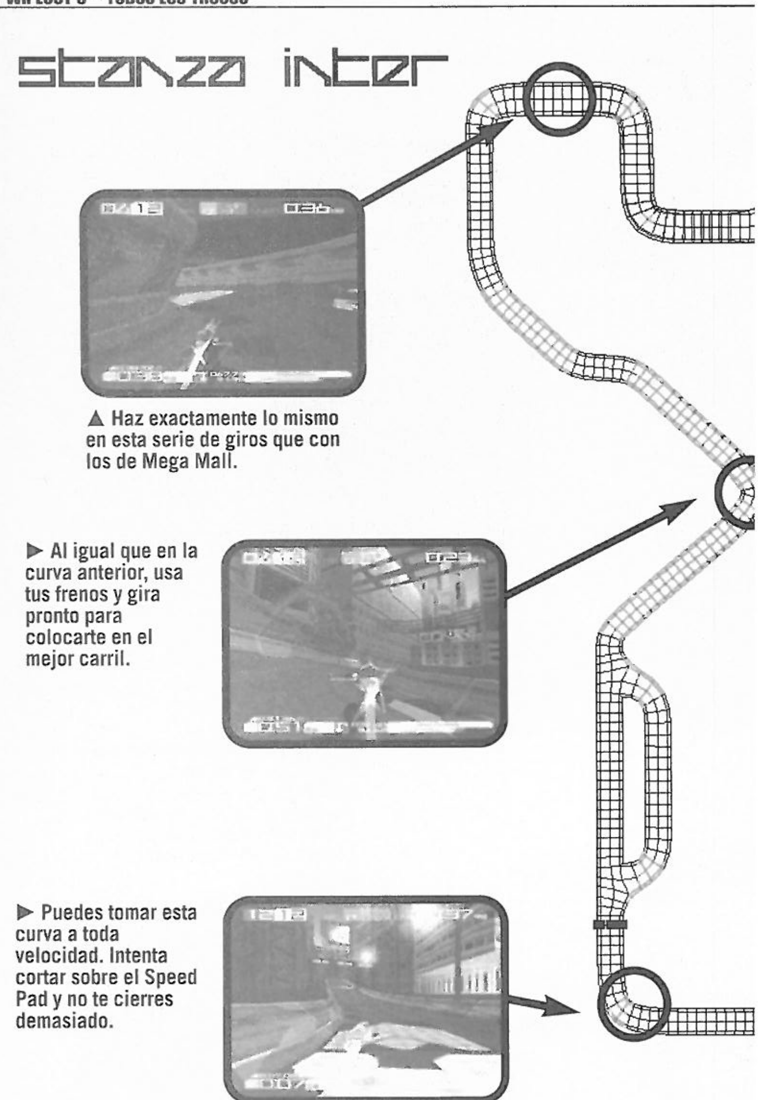
◀ Esta es otra de las curvas engañosas en las que puedes tener problemas si vas a toda velocidad. Gira fuerte, pero prepárate para girar a la derecha.



◀ Alinéate en la parte izquierda de la pista al acercarte al salto, levanta la parte delantera y aterrizarás sobre el Speed Pad doble.

▼ Prepárate para esta curva al salir de ese largo giro a la izquierda. Corta lo más cerca que puedas de la barrera hacia la derecha para alinearte con miras a la próxima curva a la derecha.

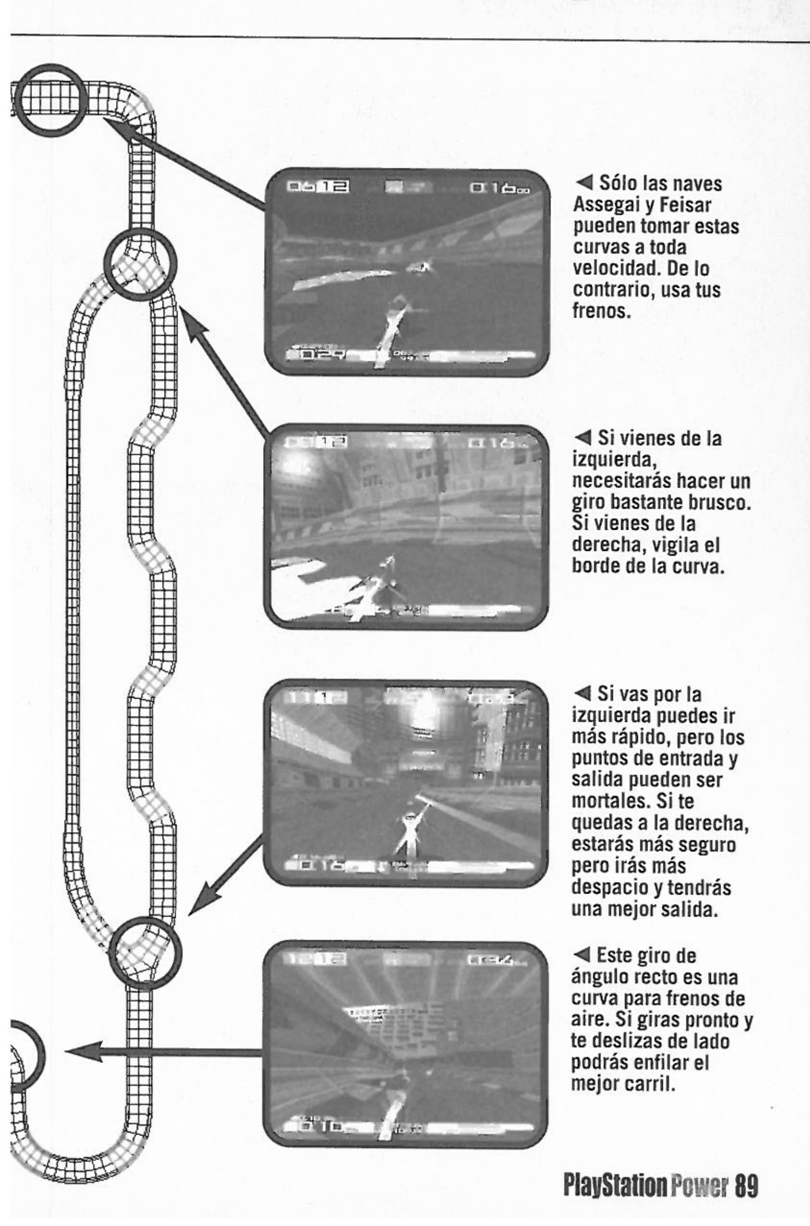
stanza inter



▲ Haz exactamente lo mismo en esta serie de giros que con los de Mega Mall.

▶ Al igual que en la curva anterior, usa tus frenos y gira pronto para colocarte en el mejor carril.

▶ Puedes tomar esta curva a toda velocidad. Intenta cortar sobre el Speed Pad y no te cierres demasiado.



◀ Sólo las naves Assegai y Feisar pueden tomar estas curvas a toda velocidad. De lo contrario, usa tus frenos.

◀ Si vienes de la izquierda, necesitarás hacer un giro bastante brusco. Si vienes de la derecha, vigila el borde de la curva.

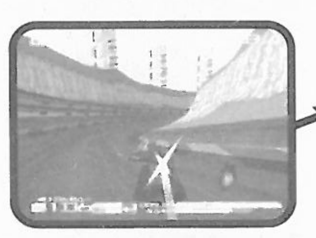
◀ Si vas por la izquierda puedes ir más rápido, pero los puntos de entrada y salida pueden ser mortales. Si te quedas a la derecha, estarás más seguro pero irás más despacio y tendrás una mejor salida.

◀ Este giro de ángulo recto es una curva para frenos de aire. Si giras pronto y te deslizas de lado podrás enfilar el mejor carril.

Pistas ocultas

¡Más carreras de ensueño con estos bonus!

▶ Esta curva a la derecha puede tomarse con la máxima velocidad si cortas pronto.



▶ No uses los frenos y reduce la marcha para tomar esta curva estrecha a la izquierda.



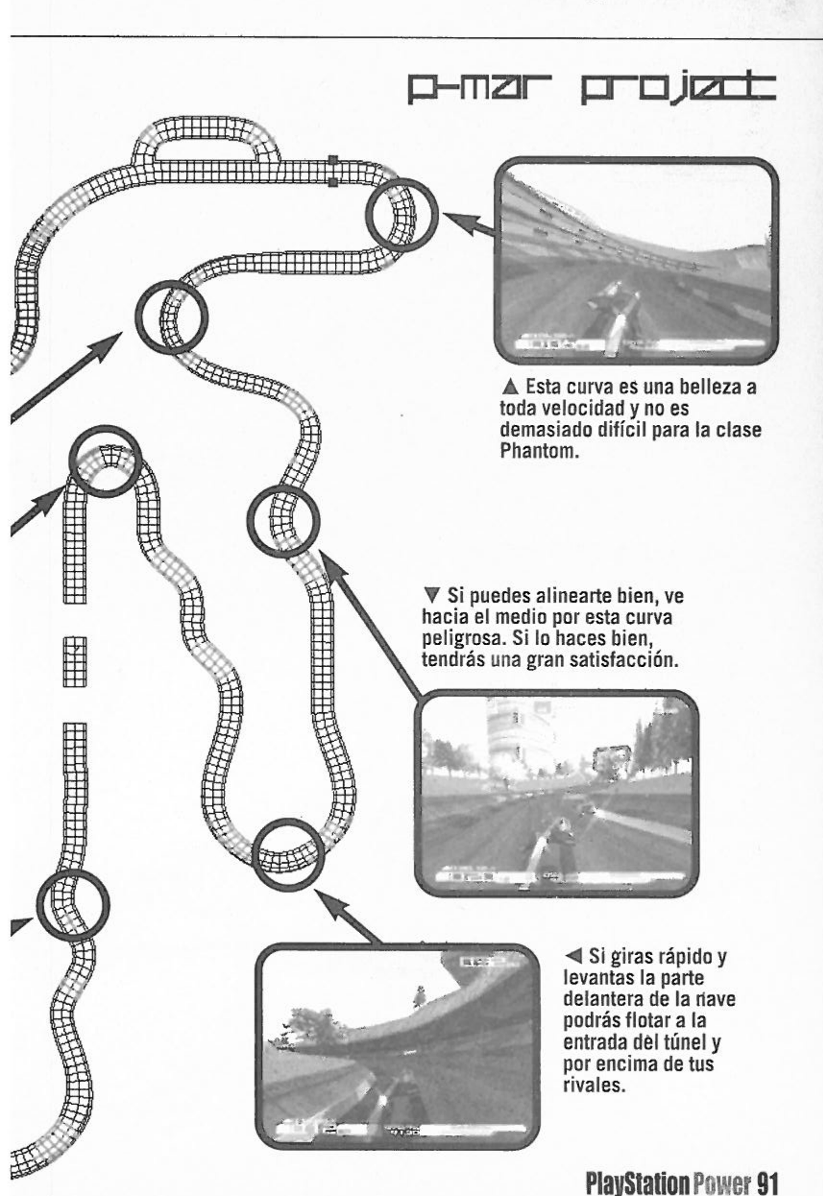
▶ Esta es una curva muy cerrada y de difícil compaginación con los frenos. Lo mejor es disfrutarla durante un momento.



▶ Levanta la parte delantera a gran velocidad y podrás usar el salto para cortar el primer giro y hacer que tu nave aterrice perfectamente para encarar la próxima curva.



p-mar project

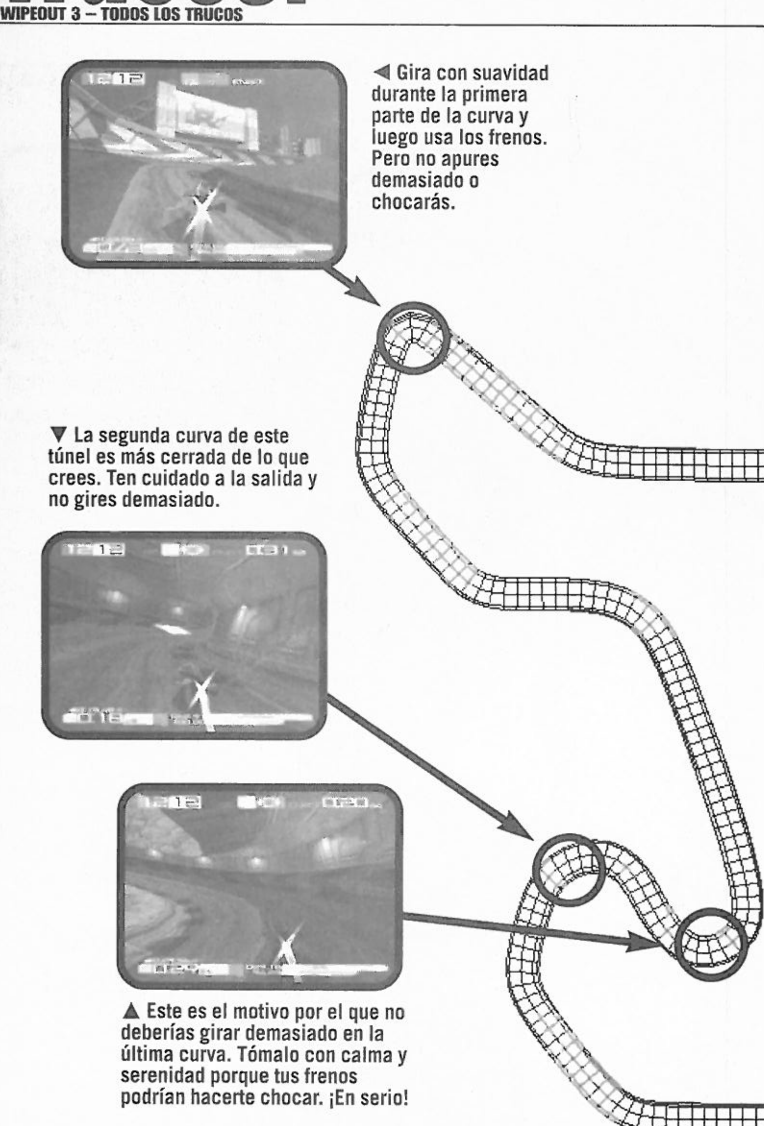


▲ Esta curva es una belleza a toda velocidad y no es demasiado difícil para la clase Phantom.

▼ Si puedes alinearte bien, ve hacia el medio por esta curva peligrosa. Si lo haces bien, tendrás una gran satisfacción.

◀ Si giras rápido y levantas la parte delantera de la nave podrás flotar a la entrada del túnel y por encima de tus rivales.

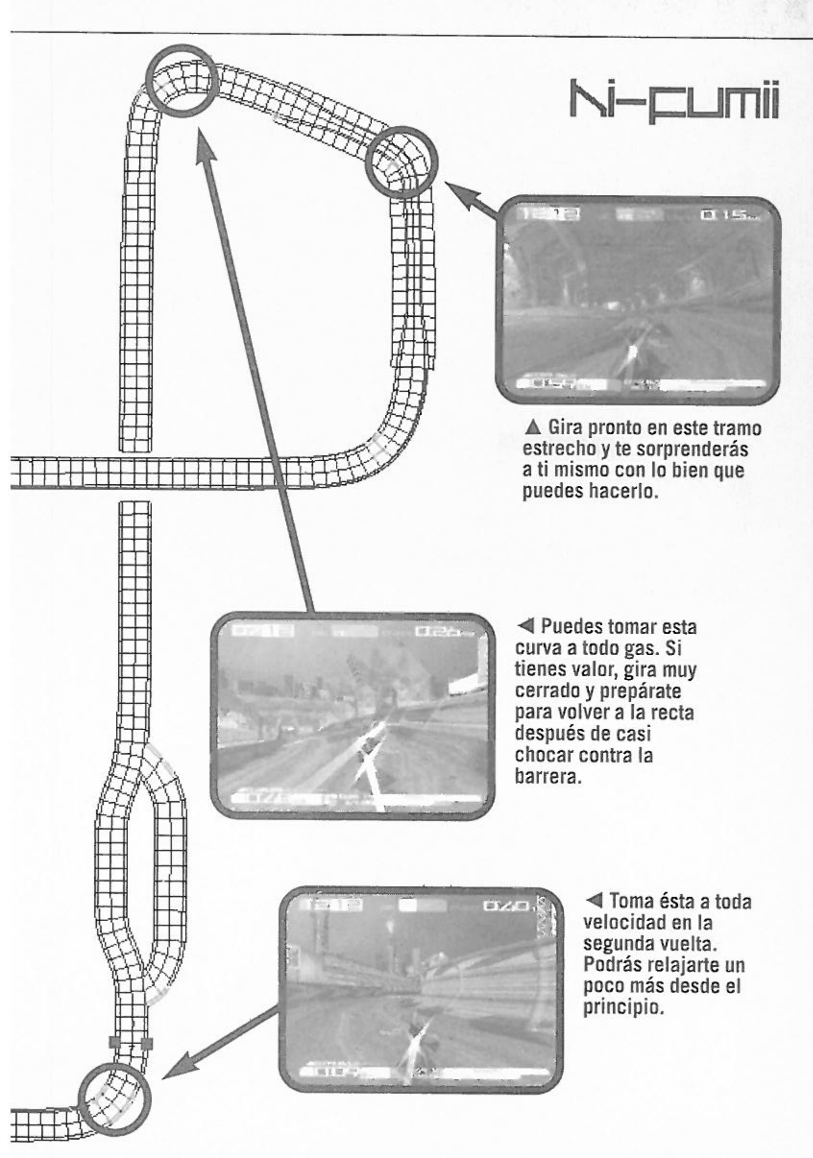
¡Trucos!



◄ Gira con suavidad durante la primera parte de la curva y luego usa los frenos. Pero no apures demasiado o chocarás.

▼ La segunda curva de este túnel es más cerrada de lo que crees. Ten cuidado a la salida y no gires demasiado.

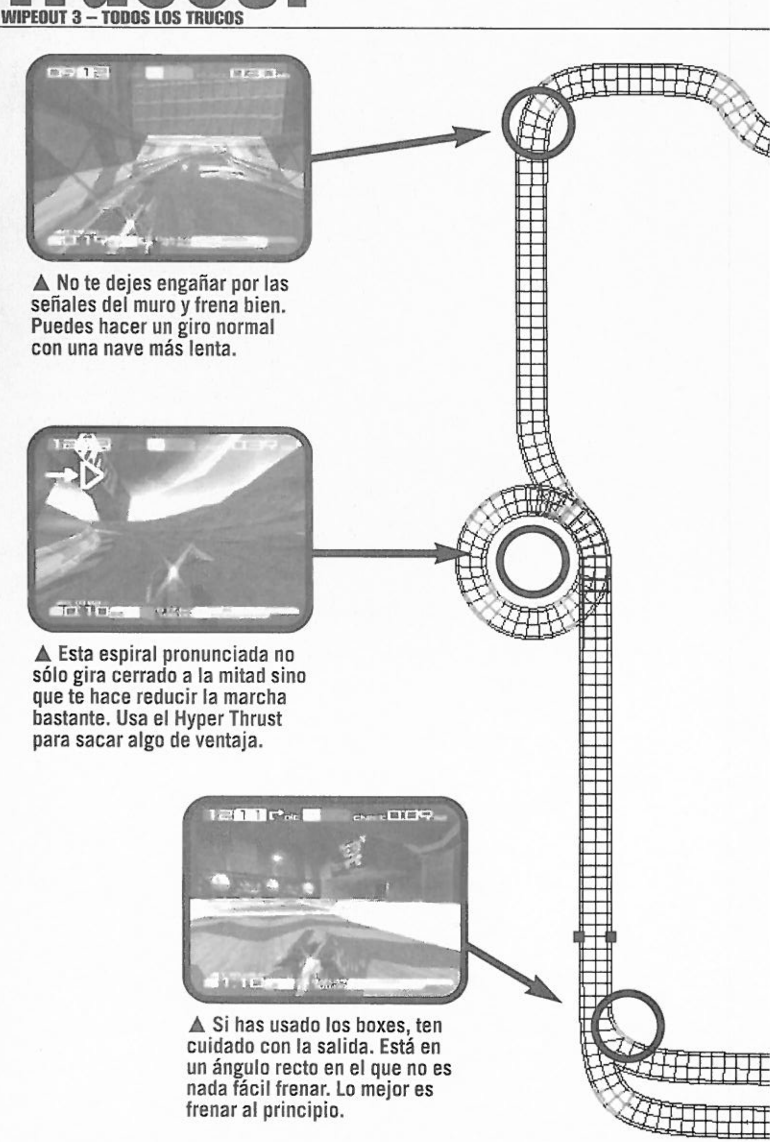
▲ Este es el motivo por el que no deberías girar demasiado en la última curva. Tómalo con calma y serenidad porque tus frenos podrían hacerte chocar. ¡En serio!



▲ Gira pronto en este tramo estrecho y te sorprenderás a ti mismo con lo bien que puedes hacerlo.

◀ Puedes tomar esta curva a todo gas. Si tienes valor, gira muy cerrado y prepárate para volver a la recta después de casi chocar contra la barrera.

◀ Toma ésta a toda velocidad en la segunda vuelta. Podrás relajarte un poco más desde el principio.

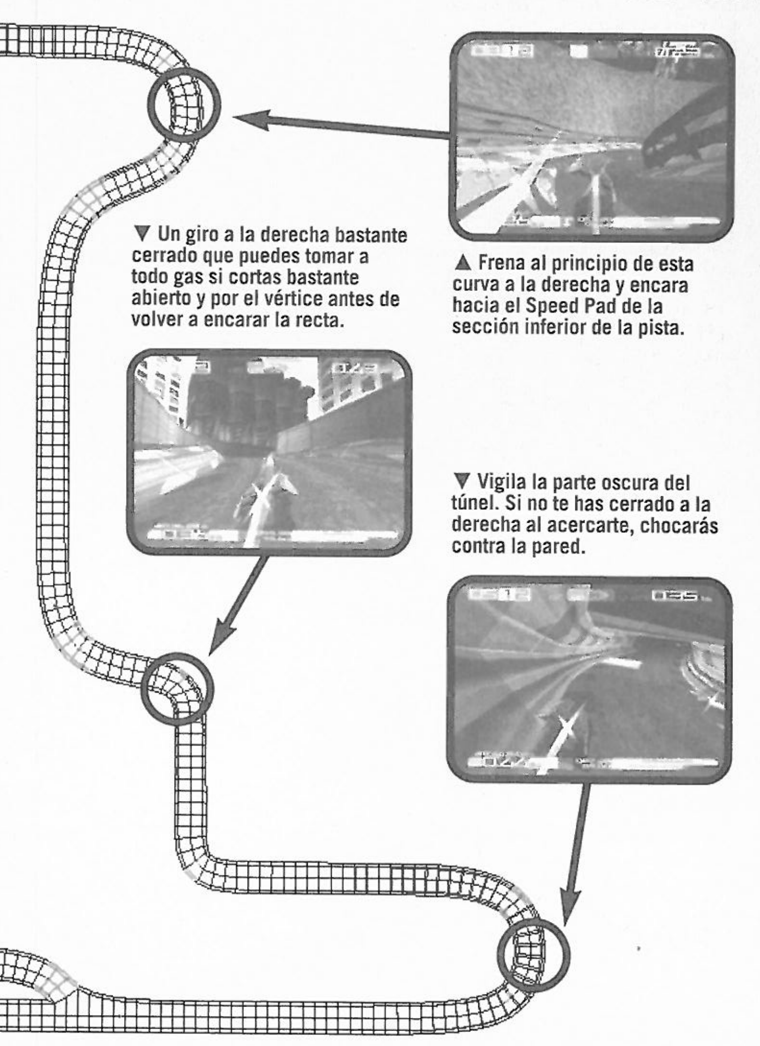


▲ No te dejes engañar por las señales del muro y frena bien. Puedes hacer un giro normal con una nave más lenta.

▲ Esta espiral pronunciada no sólo gira cerrado a la mitad sino que te hace reducir la marcha bastante. Usa el Hyper Thrust para sacar algo de ventaja.

▲ Si has usado los boxes, ten cuidado con la salida. Está en un ángulo recto en el que no es nada fácil frenar. Lo mejor es frenar al principio.

terminal

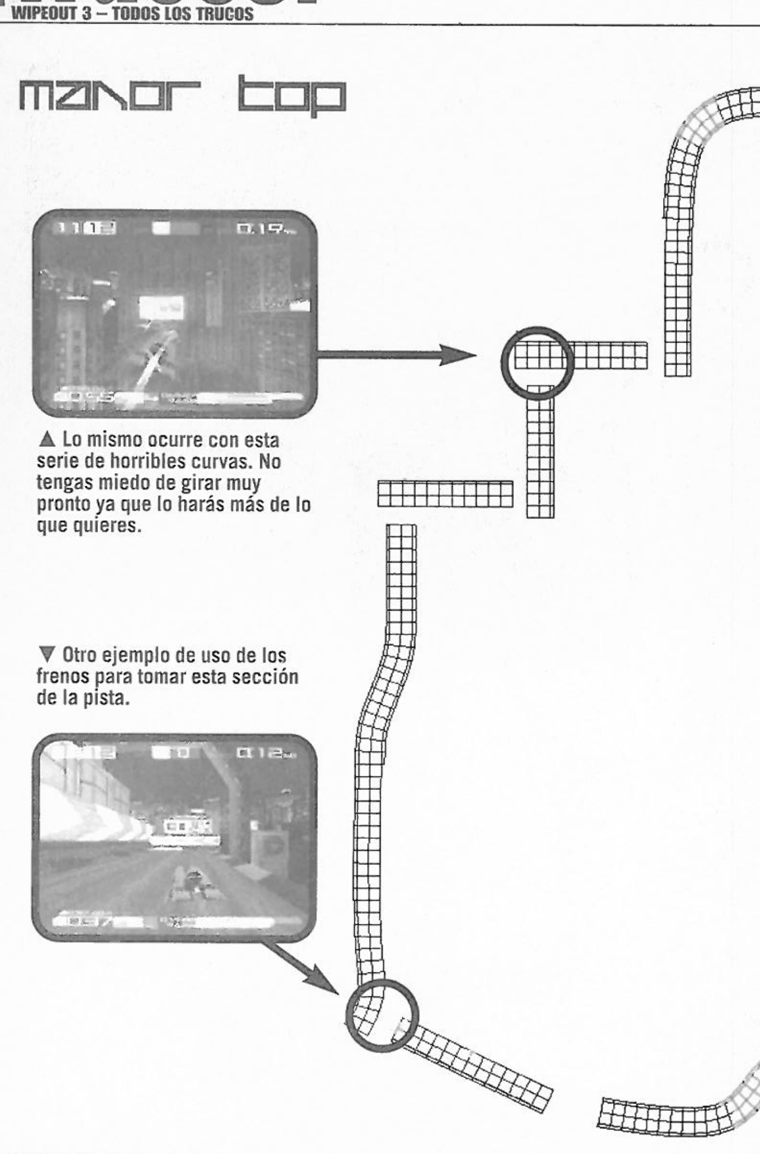


▼ Un giro a la derecha bastante cerrado que puedes tomar a todo gas si cortas bastante abierto y por el vértice antes de volver a encarar la recta.

▲ Frena al principio de esta curva a la derecha y encara hacia el Speed Pad de la sección inferior de la pista.

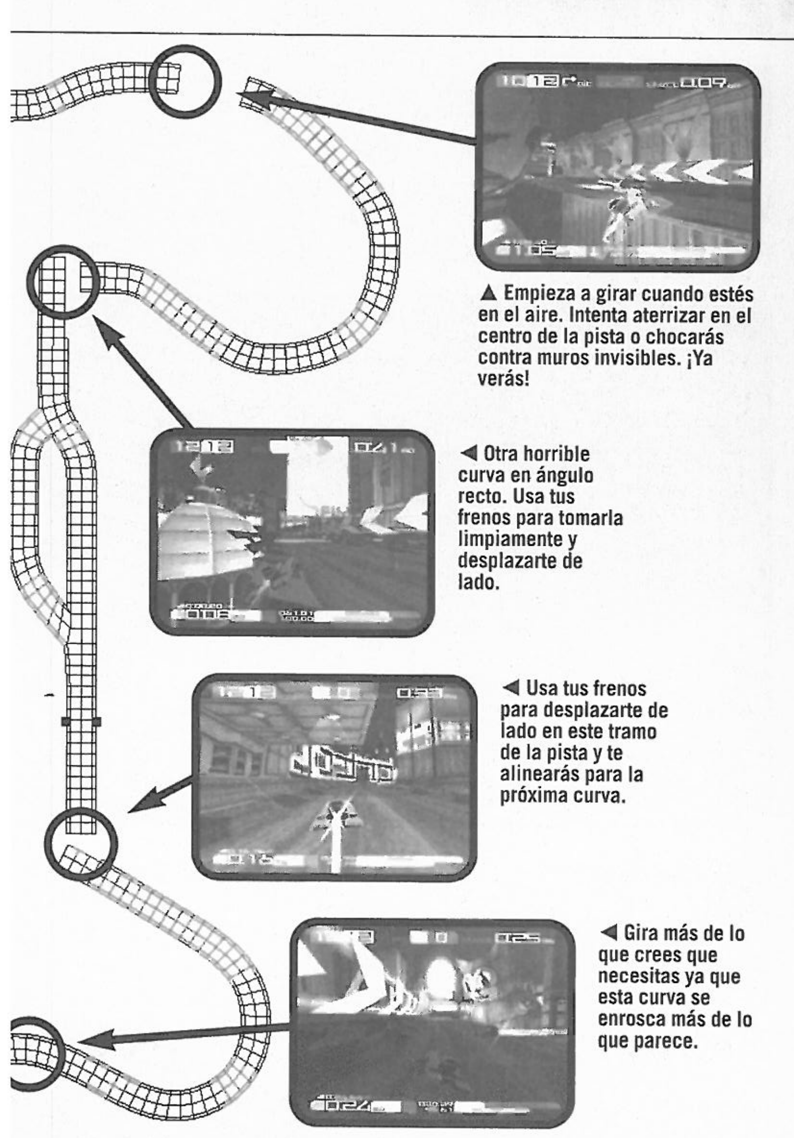
▼ Vigila la parte oscura del túnel. Si no te has cerrado a la derecha al acercarte, chocarás contra la pared.

manor top



▲ Lo mismo ocurre con esta serie de horribles curvas. No tengas miedo de girar muy pronto ya que lo harás más de lo que quieres.

▼ Otro ejemplo de uso de los frenos para tomar esta sección de la pista.



▲ Empieza a girar cuando estés en el aire. Intenta aterrizar en el centro de la pista o chocarás contra muros invisibles. ¡Ya verás!

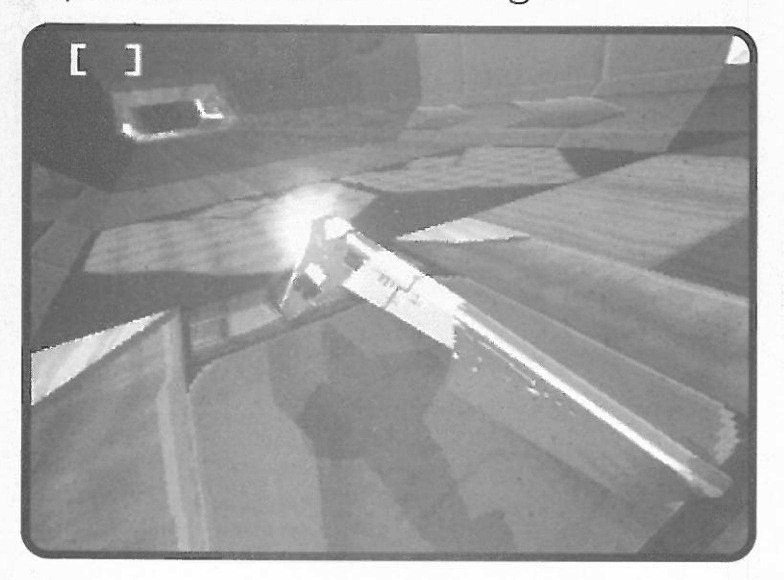
◀ Otra horrible curva en ángulo recto. Usa tus frenos para tomarla limpiamente y desplazarte de lado.

◀ Usa tus frenos para desplazarte de lado en este tramo de la pista y te alinearás para la próxima curva.

◀ Gira más de lo que crees que necesitas ya que esta curva se enrosca más de lo que parece.

Equipos

Wipeout 3 tiene unas magníficas naves espaciales futuristas. Tú eliges



AG-S International

Propulsión – 3
Velocidad – 4
Escudo – 2
Manejo – 3

AG-S International de Japón se formó en el año 2017, al mismo tiempo que el Equipo Feisar. Su nave alcanza una velocidad superior a la de la mayoría de equipos pero tiene una aceleración y un manejo mediocres. La potencia del escudo es especialmente pobre. De todas las



naves, la A-G es probablemente la progresión más natural del Equipo Auricom. Una vez que has aprendido a evitar los peores ataques de tus rivales y puedes navegar a salvo hacia los boxes, vale la pena que te aventures a conseguir tiempos decentes.

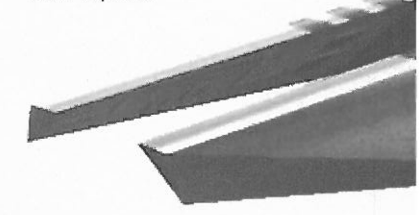
Assegai

Propulsión – 3
Velocidad – 3
Escudo – 1
Manejo – 5

El equipo Assegai es el favorito de la redacción. Incluso el poder de su escudo es abismal. Su aceleración y velocidad máxima son sólo adecuadas, pero el manejo es el mejor de todo *Wipeout 3*.

Hasta en las clases Rapier y Phantom, el Assegai demuestra su gran manejabilidad. Es casi la única nave que vale la pena.

La primera táctica que debes aprender para usar este equipo es cómo navegar por los boxes. Es importante recordar que los misiles y los cohetes hacen que el Assegai sea extremadamente vulnerable. A pesar de este fallo, hemos conseguido alcanzar tiempos excelentes sin tener en cuenta que la Icara es incluso más rápida.



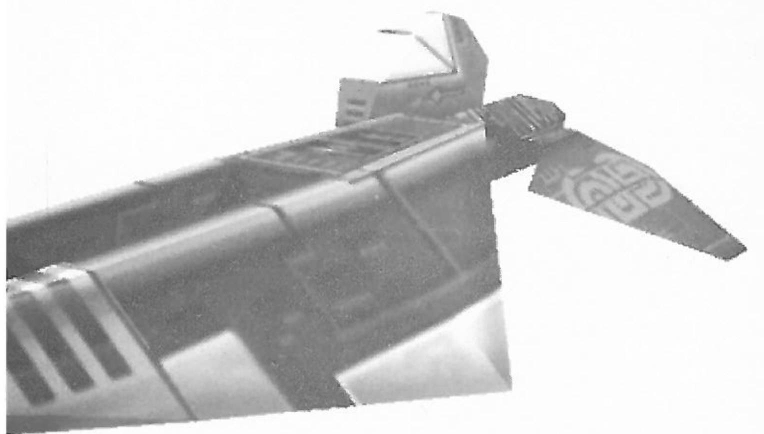









ASSEGAI
DEVELOPMENTS



Auricom

Propulsión – 3
Velocidad – 3
Escudo – 3
Manejo – 3

Auricom Ind es un equipo con base en Norteamérica y es casi tan antiguo como el equipo Feisar. La nave Auricom es muy parecida al modelo Goteki en muchos aspectos con la excepción de que no sacrifica la velocidad en aras de más potencia de escudo.

Auricom es el mejor equipo para todo tipo de situaciones y hasta que no domines una pista debería ser tu equipo. Un piloto experimentado siempre logrará buenos resultados pero, al final, el manejo y una energía de escudo moderada serán demasiado manifiestos.



AURICOM

Feisar

Propulsión – 5
Velocidad – 1
Escudo – 4
Manejo – 4

Formado en el año 2017, el Equipo Feisar (Federal European Industrial Science and Research) llama a lo que fue una vez Europa —tal y como la conocemos hoy— que pasó a convertirse en una federación de estados como Estados Unidos.



El Feisar es el equipo perfecto para los principiantes. Incluso cuando has logrado avanzar a las clases más altas, el Feisar sigue siendo un equipo muy controlable y capaz de resistir un buen impacto antes de que su escudo se colapse. La otra ventaja es que su nave

posee una gran aceleración, perfecta para volver a la carrera después de un choque. Y sufrirás muchos cuando empieces.





Goteki 45

Propulsión – 3
Velocidad – 2
Escudo – 4
Manejo – 3

El Goteki 45 es uno de los equipos más consolidados que toma su nombre de unas islas del Pacífico. El equipo es una progresión natural del Feisar pero adolece de un pobre manejo y una no muy buena aceleración.

La nave del equipo Goteki se beneficia de una mejor velo-

cidad punta, pero Auricom es mejor como equipo a la hora de tener una actuación equilibrada. Pero si te eliminan muy pronto con el Auricom, vuelve a empezar con este equipo.



El Icarus es el equipo de los recién llegados al club y no proviene de ningún país en particular. Las líneas de su nave le confieren algo que no tienen las demás: VELOCIDAD.

La nave del Icarus es absolutamente temible en todos los aspectos, además de su increíble velocidad. En las clases más lentas tienes garanti-

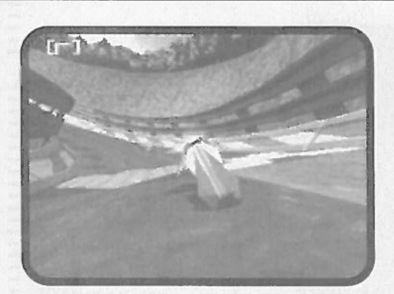
Icarus

Propulsión – 1
Velocidad – 5
Escudo – 2
Manejo – 2



zado poder registrar los mejores tiempos pero cuando llegues a la clase Phantom tendrás bastantes dificultades intentando no ir de un lado para otro sobre la pista.

Cuando creas que dominas todos los demás vehículos de *Wipeout 3*, prueba éste y lo podrás usar para pulverizar los mejores tiempos.





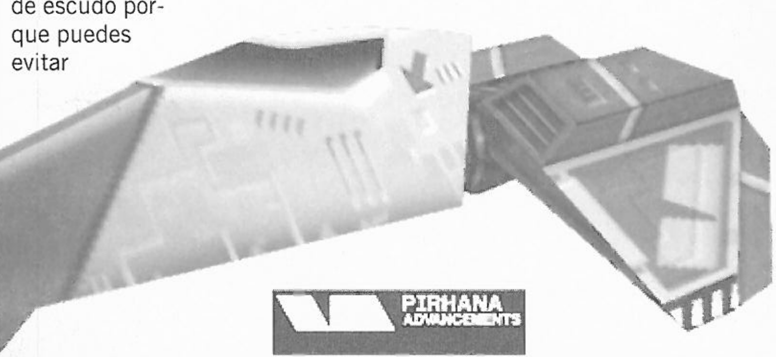
Pirhana-A

Propulsión – 2
Velocidad – 3
Escudo – 2
Manejo – 4

El equipo Pirhana-A se formó en el año 2060 en Brasil. La cabina es relativamente más pequeña que la de cual-

quier otra nave, lo que le da ventaja sobre las demás en los adelantamientos.

El soberbio manejo del equipo Pirhana compensa su, generalmente, pobre poder de escudo porque puedes evitar los posibles choques con mayor facilidad. No obstante, si te alcanza un misil o un cohete, o si pisas una mina, tu eliminación no será muy difícil.

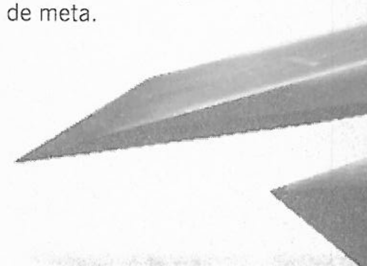


Qirex RD

Propulsión – 4
Velocidad – 4
Escudo – 3
Manejo – 2

El Qirex RD proviene de la nueva Unión Rusa y es el primero de los equipos secretos que podrás liberar en el modo una carrera. Su fantástica aceleración y su velocidad lo convierten en un vehículo ideal para veteranos, con la única pega de que su manejo es una porquería.

La nave Qirex tampoco tiene suficiente poder de escudo para resistir los muchos golpes que sufrirás hasta en la más suave de las carreras. Los controles de *Wipeout* nunca han perdonado y los buenos tiempos hay que conseguirlos con esta nave en las manos adecuadas. Cualquiera que aún tenga que aprender mucho de este juego encontrará difícil incluso llegar a la línea de meta.



Trucos

Te revelamos algunos secretillos para que disfrutes de unos extras de Wipeout y Wipeout 2097

Pista secreta

Marca la opción un jugador en la pantalla del menú. Mantén pulsado R1 + L1 + Derecha + Inicio + Círculo + Cuadrado y pulsa X. Aparecerá como disponible una pista secreta llamada Firestar al final de la lista de pistas.

Clase Rapier

Marca la opción un jugador en la pantalla del menú. Mantén pulsados R2 + L2 + Izquierda + Inicio + Select y pulsa X para escoger la nueva opción. Ahora tendrás la clase Rapier a tu disposición.

Ignorar la vuelta

Usa uno de los frenos para girar fuerte hacia un lado y haz un giro de 180 grados al cruzar la línea de llegada. Si cruzas la línea de meta de espaldas, el juego ignorará tu vuelta y te permitirá volver a correr.

Turbo start

Coloca la barra roja en la segunda línea desde el final cuando el comentarista diga «ya». Empieza a acelerar cuando aparezca la luz naranja, cuando el comentarista diga «uno» para colocar la barra roja en esta posición.

Naves extrañas

Mantén pulsados L1 + R2 + Inicio + Select mientras se carga el juego. Mantén los botones pulsados hasta que aparezca el menú. Los vehículos se convertirán en una abeja, un caracol, un cerdo, un platillo volante y un tiburón.

Modo Desafío 1

Introduce la contraseña Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado.

Modo Desafío 2

Introduce la contraseña Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, X, Cuadrado, X, Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Círculo.

Todas las pistas

Mantén pulsados L1 + R1 + Select y luego pulsa Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado en la pantalla principal para acceder a todas las pistas y al vehículo secreto de clase Phantom.

Lo que tienes en tus manos es la guía del superviviente. No la dejes escapar. Pensarás que eres un gran aventurero y que tu experiencia te pone a salvo de cualquier cosa que pudiera sucederte. Pero sin estas guías, no sobrevivirás. *Dino Crisis* es uno de los juegos más terroríficos a los que nos hemos enfrentado y *Wip3out* te desarmará; es el mejor título de carreras futuristas de todos los tiempos. Los conquistarás o sucumbirás a sus poderes. Tú eliges.

MC PlayStation Power